

Opinnäytetyö (AMK)

Viestintä

Animaatio

2012

Ville Äijö

HENKILÖHAHMON KASVUKAARI VIDEOPELIN DRAMATURGIASSA

– pelikokemuksen merkitys pelin
tarinankerronnassa



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Ville Äijö

HENKILÖHAHMON KASVUKAARI VIDEOPELIN DRAMATURGIASSA – pelikokemuksen merkitys pelin tarinankerronnassa

Tässä opinnäytetyössä käsitellään henkilöhahmon kasvukaarta videopelin dramaturgiassa. Aihetta lähestytään tutkimalla ja analysoimalla lähteiden avulla Alan Wake -pelin samannimisen päähahmon rakentumista XBOX 360 -pelissä.

Opinnäytetyön alussa käsitellään Alan Wake -peliä ja sen päähahmoa Alan Wakea. Mitä pelin tarina kertoo päähahmostaan ja miten peli muotoutuu päähahmonsa ympärille. Työssä tarkastellaan pelin juonta sekä tyylilajia, Alan Wakea henkilöhahmona sekä tarinan kannalta peliä kokonaisuutena.

Opinnäytetyössä käsitellään henkilöhahmoa ja sen merkitystä pelissä Alan Wake -pelin pohjalta. Henkilöhahmoa tarkastellaan tarinankerronnan välineenä ja pohditaan mitä päähahmolta edellytetään, että hän kasvaa ja kehittyy draaman kaarellaan sekä miten päähahmo vie pelin tarinaa eteenpäin.

Opinnäytetyössä pohditaan päähahmon dramaturgian kasvuun liittyviä pelin tarinan kannalta oleellisia keinoja, joilla on merkitystä pelin päähahmon kasvun kannalta. Opinnäytetyössä pohditaan, mitkä keinot kuten pelin tarjoama maailma sekä tarinan kerrontatavan mahdollistamat elementit auttavat päähahmoa kasvamaan kasvukaarella ja antamaan hänestä enemmän informaatiota tukien pelaajan pelikokemusta.

Opinnäytetyön perusteella voidaan pohtia, mitä elementtejä pelin päähahmo tarvitsee kasvukaarensa kannalta, jotta pelin tarinan kerrontatapaa voidaan viedä eteenpäin. Opinnäytetyössä pyritään löytämään perusteluja miksi pelin päähahmon tulee kasvaa pelin tarinankerronnan kannalta kasvukaarellaan, jotta sillä on merkitystä pelaajalle.

ASIASANAT:

Päähahmo, tarinankerronta, kasvukaari, kehitys, pelikokemus, Alan Wake.

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Communication and Media Arts | Animation

Spring 2012 | 70 pages

Instructors: Vesa Kankaanpää, Pentti Halonen

Ville Äijö

CHARACTER DEVELOPMENT IN VIDEO GAME DRAMATURGY – meaning of game experience in game storytelling

The purpose of this thesis was to discuss character development in video game dramaturgy. The theme is approached by exploring and analyzing through references the Alan Wake XBOX 360 -video game and how the main character Alan Wake is based on.

The beginning of the thesis discusses the Alan Wake -game and its main character Alan Wake. What does the story of the game reveals about its main character and how the game takes shape around its main character. This thesis analyzes the games plot and genre, Alan Wake as a character and the game as a whole through its story.

This thesis discusses the character and its meaning in a game based on the Alan Wake -game. The character is analyzed as a means of storytelling and considered what main character is required, for it to grow and develop on its dramatic arc and how main character leads the games story forward.

The thesis considers main characters resources in the growth of dramaturgy through the games story that have meaning in the games main characters growth. The thesis contemplates what resources such as the world provided by the game and the storytelling enabled elements assist the main character to grow in development and give more information about the main character supporting the gamers game experience.

Through this thesis can be considered what elements does the games main character need for its development so that the games storytelling can be moved forward. The aim of the thesis is to find reasons why the main character of the game should grow in the games storytelling development so that it has meaning to the gamer.

KEYWORDS:

Main character, storytelling, growth, development, gaming experience, Alan Wake.

SISÄLTÖ

KÄYTETYT LYHENTEET (TAI SANASTO)	6
1 JOHDANTO	7
2 ALAN WAKE XBOX 360 -PELI	10
2.1 Yleisesti pelistä	10
2.2 Juonitiivistelmä	12
2.3 Kuka on Alan Wake?	14
3 HAHMODRAMATURGIAN MERKITYS PELISSÄ	18
3.1 Henkilöhahmon kasvu tarinankerronnassa	18
3.2 Päähahmon rakentuminen pelin pääsankariksi	23
3.3 Henkilöhahmosta protagonistiksi	28
3.4 Päähahmon kasvun kriisit	31
3.5 Mitä Alan Wakesta tulee pelin lopussa?	34
3.6 Esimerkki stereotyyppisen hahmon rakentumisesta pelin pääsankariksi	37
4 PÄÄHAHMON KASVUN DRAMATURGIAN MERKITYS PELISSÄ	40
4.1 Pelin tarinan alku päähahmon näkökulmasta	40
4.2 Lineaarisuus kerronnassa	41
4.3 Lineaarisesti etenevän tarinapohjaisen pelin ongelmia	45
4.4 Mentorin merkitys päähahmon kasvamiselle	47
4.5 Alan Waken sankarin matka	49
4.6 Sivuhahmon merkitys henkilöhahmon kasvukaarelle	52
4.7 Hahmon kokema maailma	54
5 POHDINTA	58
5.1 Tarvitseeko pelin päähahmon muuttua?	58
5.2 Tarinankerronnan sekä päähahmon ongelmat pelissä	59
5.3 Alan Wake -peli pelikokemus hahmon dramaturgisen kaaren kannalta	64
5.4 Opinnäytetyön käsittely	66
LÄHTEET	68

KUVAT

Kuva 1. Alan Wake -pelin kansi, josta käy ilmi pelin tyyli ja annetaan mysteerinomaisesti ensimmäinen kosketus pelaajalle pelin päähahmoon Alan Wakeen.	12
Kuva 2. Alan Wake on tavallinen mies ja inhimillinen päähahmo, joka joutuu taistelemaan ylikuonnollisia voimia vastaan pelastaakseen vaimonsa.	15
Kuva 3. Inhimillinen päähahmo tiedostaa pimeydessä odottavan vaaran väistämättömän kohtaamiseen, mikä luo pelissä tarinankerronnallisia jännitteitä.	16
Kuva 4. Alan tarvitsee valoa nähdäkseen pimeässä, mitä korostetaan pelillisin keinoin taskulampun avulla.	25
Kuva 5. Protagonisti ja antagonisti kohtaavat ennen pelin tarinan loppuratkaisua.	31
Kuva 6. Voiko pelin kannesta tarinan kannalta olettaa, että pelin sankari pelastaa väkivalloin ympärillään tuhoutuvan maailman pelin lopussa?	38
Kuva 7. Alanin ja Alicen avioliittoa kuvataan pelin välianimaatiossa takautumina. Näin voidaan antaa informaatiota ja perustella päähahmon motiivia ja tahdonsuuntaa.	43
Kuva 8. Mentori voi olla päähahmolle läheinen ihminen, jonka menettäminen Alan Wake -pelin tapauksessa antaa Alanille tahdon sekä dramaturgisen kasvun suunnan.	48
Kuva 9. Wheeler tuo pelin tarinaan komediallisia elementtejä synkässä pelin ympäristössä.	53
Kuva 10. Pelin maailmassa päivä tuo taukoja yön taisteluille ja tapahtumille. Pelaajalla on tällöin mahdollisuus tutustua pelin maailmaan ja sen asukkaisiin.	55
Kuva 11. Yöllä pelin maailma muuttuu painajaismaiseksi taistelua ja kauhunelementtejä sisältäväksi ympäristöksi.	56
Kuva 12. Tulisiko pelin tarinan kerronnan muistuttaa enemmän interaktiivista tarinankerronnan mallia? Miten tämän tulisi näkyä hahmon draaman kasvukaareissa?	64

KÄYTETYT LYHENTEET

E3 Electronic Entertainment Expo. E3 on maailman suurin ja ensimmäinen kaupallinen tietokone- ja videopelihin sekä vastaavanlaisiin tuotteisiin liittyvä tapahtuma (E3 2012).

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää miten päähenkilön kasvukaari etenee pelissä ja tapahtuuko päähenkilössä muutoksia pelin dramaturgian edetessä. Miten päähenkilöstä on tullut sellainen kuin hän pelissä on ja mikä päähenkilöstä tulee tarinan edetessä. Miten päähenkilö ”keskustelee” ympärilleen luodun pelin maailman kanssa ja mitä peli kertoo päähenkilöstään. Tavoitteena on löytää vastauksia aiheeseen tutkimalla ja analysoimalla suomalaisen peliyhtiö Remedyn *Alan Wake* (2010) nimisen XBOX 360 -videopelin päähenkilön Alan Waken kasvukaarta pelin tapahtumien kautta.

Opinnäytetyön lähtökohta on, että peli on elokuvaa laajempi kokonaisuus. Peli ja elokuva ovat kaksi eri median muotoa, jolloin niiden käyttötarkoitus eroaa toisistaan. Elokuvan voi katsoa muutamassa tunnissa, kun taas pelin pelaamiseen saattaa kulua kymmeniä tunteja. Pelin kesto vaikuttaa pelissä pelattavaan hahmoon ja maailmaan. Pitkäkestoisessa pelissä tarinalta vaaditaan paljon, jotta se yhdessä pelillisten ominaisuuksien kanssa pelikokemuksena pystyy pitämään pelaajan otteessaan loppuun asti. Tämän vuoksi pelin päähenkilöltä vaaditaan suurempaa dramaturgista suoritusta kuin elokuvan päähenkilöltä pelkästään jo ajallisesta kestosta johtuen. *Alan Wake* -pelin kerronnassa on käytetty televisiosarjan kerrontamuotoa, mikä tukee puolestaan pitkäkestoista pelikokemusta.

Opinnäytetyön aihe on valittu siksi, että *Alan Wake* on rakennettu tarinaan painottuvaksi peliksi. Tämä on epätavallinen lähtökohta nykypäivän videopeleissä. Nykyään painopiste videopeleissä on enemmän pelattavuudessa kuin tarinassa. Tämä saattaa näkyä pelien tarinankerronnallisina puutteina sekä ongelmina pelaajan pelikokemuksessa. Opinnäytetyön hyötynäkökohta on pohtia ja löytää näkökulmia miten pelin päähahmon dramaturginen kasvu tarinankerronnassa tukee pelin pelillisiä ominaisuuksia.

Opinnäytetyö etenee *Alan Wake* -pelin analysoinnilla. Analyysia peilataan niin elokuvien kuin pelien tarinankerronnan lähteisiin. Tämän jälkeen pohditaan pe-

lin päähahmon merkitystä tarinankerronnan ja draamankasvun välineenä lähteiden avulla. Lopuksi edetään pohdintaan.

Alan Wake -peliä tarkastellaan itsenäisenä teoksena päähahmon sekä tarinan kannalta. Peli on tarkoitettu pelattavaksi, jolloin tässä opinnäytetyössä Alan Wake -pelin päähahmon Alanin dramaturgista kasvukaarta käsitellään pelistä koetun pelikokemuksen kautta.

Ennen opinnäytetyössä käytettyjen lähteisiin tutustumista peli on pelattu läpi havainnoiden pelikokemusta. Tämän pohjalta on pelin päähahmosta ja hänen tarinastaan tehty muistiinpanoja. Muistiinpanoja peilataan tässä opinnäytetyössä käytettyihin lähteisiin, joiden avulla pyritään löytämään argumentteja sekä vasta-argumentteja pelikokemuksesta löydettyistä havainnoista. Lähteiden avulla havaintoja pyritään viemään eteenpäin ja löytämään enemmän merkitystä pelin päähahmon draaman kaaresta sekä pelin tarinassa käytetystä sarjamuotoisesta kerrontatavasta.

Opinnäytetyössä käytettyjä lähteitä ovat mm. *Gamasutra*, joka on pelien tekemisen taiteen sekä liike-elämän verkkolehti. Elokuvan käsikirjoittamiseen tarkoitettu *Elokuvan runousoppi*, jonka ovat kirjoittaneet Vacklin, Rosenvall ja Nikkinen. Lisäksi muita lähteitä ovat elokuvissa sekä peleissä käytetty Joseph Campbellin *Sankarin tuhannet kasvot* ja pelien tarinankerrontaan keskittyvä Sheldon Leen teos *Character Development and Story Telling in Games*. Lähteinä on käytetty myös haastatteluja, joissa pelintekijät kuten pelin käsikirjoittajat Sami Järvi ja Mikko Rautalahti kertovat Alan Wake -pelistä sekä sen tarinasta. Lähteiden merkitys opinnäytetyössä on suuri, koska ne antavat työkalut pohtia miten pelissä päähahmo voidaan luoda ja miten hänen tulee pelissä toimia. Etenkin Gamasutra tarkastelee tätä aihetta ja sen ongelmia useissa artikkeleissa.

Henkilöhahmon kasvukaarta videopelin dramaturgiassa käsitteleviä teoksia on julkaistu suomenkielellä hyvin vähän. Tästä syystä on hyödyllistä tuottaa aiheesta suomenkielinen opinnäytetyö. Peliteollisuus on suuressa kasvussa Suomessa, mikä lisää opinnäytetyön arvoa ja merkityksellisyyttä. Harva suoma-

lainen ymmärtää kuinka merkittävää pelialan osaamista Suomessa on. Suomalaiset pelit kestävät vertailun maailman huippujen kanssa. Alan Waken tapaisen pelin tekeminen vaatii suurta ammattitaitoa. (YLE 2012.)

2 ALAN WAKE XBOX 360 -PELI

2.1 Yleisesti pelistä

Alan Wake on lineaarisesti etenevä tarinapainotteinen kolmannessa persoonassa (third person) kuvattu psykologinen toimintatrilleripeli, jossa käytetään hyväksi kauhun elementtejä. Yleisesti ottaen toimintapelit ovat liiku, hyökkää, toimi ja liiku -taas tyyppisiä pelejä. Ne kietoutuvat pelin keskipisteenä olevan pelihahmon ympärille, jota pelaaja toiminnallaan ohjaa. Toimintapelissä pelin painopiste on itse toiminnassa, ei tarinankerronnassa. (Pedersen 2003, 19.) Alan Wake -pelissä tarina on nostettu pelin tarjoamien teknisten ominaisuuksien yläpuolelle, jolloin se rikkoo tyyppillisen toimintapelin piirteitä.

Pelin tarinankerronnassa lineaarisuus tarkoittaa ennalta päätettyä juonta, joka etenee pelissä elokuvamaisesti. Tällöin pelaajalla ei ole mahdollisuutta muuttaa pelin tarinan kulkua tai sen lopputulosta. Lineaarinen rakenne edellyttää, että pääsääntöisesti se keskittyy yhteen selkeään päähenkilöön. Ajallisesti tarkasteltaessa lineaarisen rakenteen toiminta etenee kronologisesti. Se perustuu suljetuun loppuun sekä ulkoiseen konfliktiin. Tarinan tasolla pelit voivat edetä lineaarisesti, mutta toimiessaan interaktiivisesti pelaajan alaisena pelin tarinan kulku saattaa muuttua ei-lineaariseksi. (What Games Are 2012.)

Alan Wake -peli on suunnattu varttuneemmille pelaajille. Pelistä on karsittu pelillisiä ominaisuuksia ja toimintoja. Käsikirjoituksen merkitys on tärkeässä roolissa osana peliä. Käsikirjoituksen kautta päähenkilön sisäinen maailma on ollut mahdollista tuoda mukaan kerrontaan.

Pelin lähtötilanteessa maailma on pelin toimintoja ja interaktiivisuutta lukuun ottamatta kuvattu realistiseksi. Pelin maailma on usein tärkein hahmon ja tarinankerronnan työkalu pelissä. Pelin päähahmo kommunikoi pelin maailman kanssa eniten pelin aikana (Now Gamer 2012). Interaktiivinen tarina tarkoittaa sitä, että pelaaja pystyy vaikuttamaan joihinkin sen tapahtumiin toiminnallaan.

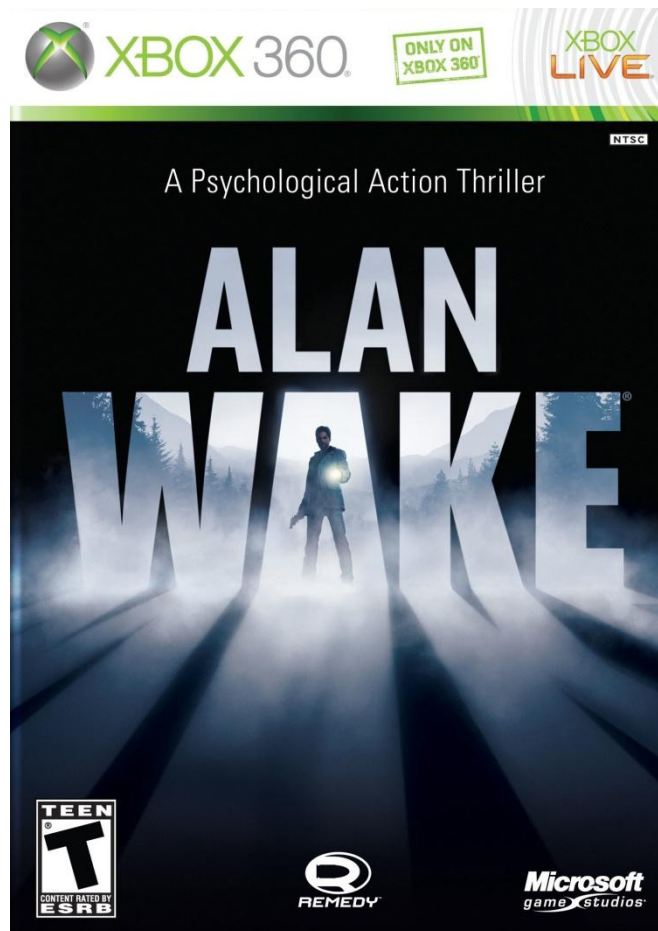
Tällaisissa peleissä päähahmolla on oltava selkeä vastus, jota vastaan päähahmolla pelataan. (Storytron 2012.)

Pelin maailma, tarinan päätapaukset ja toiminta sijoittuvat kuvitteelliseen Bright Fallsin pikkukaupunkiin Yhdysvaltain luoteisosaan. Pelissä käydään taakautumien avulla New Yorkissa Alanin ja hänen vaimonsa Alicen asunnossa. Pelin edetessä Bright Falls ja pelin maailma muuttuvat realistisesta ylliluonnolliseksi painajaismaiseksi tapahtumiksi, joiden keskelle Alan Wake joutuu. Alan Wakella on ongelma, joka saattaa tappaa hänet (Alan Wake 2010b, 2).

Alan Wake -pelistä on tehty rakenteeltaan ja tarinankerronnaltaan televisiosarjamainen. Pelissä päähenkilö Alan rakentuu samalla tavalla kuin tavallisen elokuvan tai televisiosarjan päähenkilö. Tarinankerronta etenee pelaajasta riippumattomien animoitujen välivideoiden (cutscenes) lisäksi Alanin päänsisäisen monologin ja pelin maailmasta löydettyjen käsikirjoitussivujen kautta. Käsikirjoitussivut joko taustoittavat henkilöitä tai paljastavat ennalta mitä pelin tarinassa tulee tapahtumaan.

Pelissä televisiosarjan tapainen tehtävärakenne jakautuu esittelyjaksoon, pilottiin ja kuuteen erilliseen jaksoon eli episodiin. Episodit linkittyvät yhteen television minisarjoja muistuttavalla tavalla. Tästä johtuen pelin jokaisen jakson loppuun jätetään cliffhanger. Cliffhanger on tilanne, jonka tarkoitus on saada katsoja katsomaan sarjan seuraava jakso (Vacklin ym. 2008, 109). Alan Wake -pelissä cliffhangeria käytetään apuna tarinankerronnassa, jotta pelaaja saadaan jatkamaan pelaamistaan pelin seuraavaan episodiin. Uusi episodi alkaa aina edellisen episodin juonitiivistelmän kertauksella. Minisarjoja muistuttava tapa edetä pelin tarinassa tukee pelin lineaarista kerrontatapaa. Voidaan olettaa, että Alan Wake -peli on pelisarjan ensimmäinen tuotantokausi ja sen kerronnassa pedataan seuraavaa Alan Wake -pelisarjan tuotantokautta eli Alan Wake -pelin toista osaa. Tällöin pelin episodit toimivat juonikuviollisesti itsenäisinä osina, mutta toistavat kerronnallisia pääjuonen elementtejä ja mahdollistavat niiden tarkastelun erilaisista näkökulmista.

”Alan Waken todellisen saavutuksen ymmärtää, kun sitä vertaa esimerkiksi suomalaiseen elokuvateollisuuteen. Alan Wake on maailmanluokan populaari pelijulkaisu, joka pystyy kilpailemaan parhaimpien ja kalleimpien yhdysvaltalaisen pelien kanssa sekä teknisesti että taiteellisesti. Kuinka monesta suomalaisesta elokuvasta voi sanoa samaa?” (Helsingin Sanomat 2012a).



Kuva 1. Alan Wake -pelin kansi, josta käy ilmi pelin tyylilaji ja annetaan mysteerinomaisesti ensimmäinen kosketus pelaajalle pelin päähahmoon Alan Wakeen (Giant Bomb 2010).

2.2 Juonitiivistelmä

Pelin päähahmo, kirjailija Alan Wake, kärsii kirjoittamisvaikeuksista ja lähtee Bright Fallsin pikkukaupunkiin rentoutumislomalle yhdessä vaimonsa Alicen kanssa. Alan ja Alice Wake huijataan pimeyden voiman toimesta vanhaan mök-

kiin Cauldron Laken saarelle. Alan löytää mökistä hänelle tuntemattoman kirjailijan, Thomas Zanen kirjoja. Mökissä Alanille paljastuu, että Alice on huijannut hänet rentoutumisloman sijaan hoitamaan kirjoittamisongelmaansa. Bright Fallsissa sijaitsee tohtori Hartmanin klinikka. Tohtori Hartman on erikoistunut taiteilijoiden ongelmiin ja Alice toivoo Alanin saavan häneltä apua kirjoittamisongelmiinsa. Tämän seurauksena Alice ja Alan riitautuvat.

Pimeyden voima on Barbara Jagger. Pimeys on muinainen ja pahansuopa voima, jonka alkuperäisamerikkalaiset heimot ovat vanginneet Cauldron Laken järveen. Pimeys on ottanut valtaansa Jaggerin ja toimii hänen kauttaan. Jagger tarvitsee Alania kirjoittamaan tarinan, jonka avulla hän ja pimeys pystyvät voimistumaan. Jagger sekä pimeys kaappaavat Alicen Cauldon Laken -järven pohjaan. Jagger ja pimeys kiristävät Alania kirjoittamaan haluamansa tarinan, jota ilman Alan ei voi saada Alicea takaisin. Jagger toimii tarinan ohjaajana antaen Alanille oikeat tapahtumat sekä muutokset tarinaan.

Alan kirjoittaa mökissä Jaggerin riivaamana tarinaa ja ymmärtää samalla, ettei hän voi siten pelastaa Alicea. Hän kirjoittaa alitajuntansa avulla itsensä mukaan tarinaan. Tarinan avulla hän pystyy pyytämään apua yliluonnolliselta voimalta Zanelta, joka on kokenut Alania odottavan kohtalon aikaisemmin. Zane on runoilija, joka omisti mökin 1970-luvulla. Zane on kirjoittanut mökissä runoja ja fantasiatarinoita rakkaansa Barbara Jaggerin avustuksella. Tämän seurauksena Zane on menettänyt Jaggerin pimeydelle ja tiedostanut kirjoittamisen vaarallisuuden. Zanen avulla Alan pystyy pakenemaan mökistä. Alanin kirjoittama tarina jää kesken.

Alanin kirjoittama tarina herää eloon Bright Fallsin pikkukaupungissa. Alan herää kolaridusta autosta kallion jyrkänteellä muistinsa menettäneenä. Hän ei muista edellisestä viikosta tai kirjoittamisestaan mitään. Hän löytää kirjoittamansa novellin etulehden, jossa on novellin nimi "Departure". Tämän jälkeen Alan joutuu keskelle tapahtumia, jotka muistuttavat hänen painajaisiaan.

Pimeys ottaa valtaansa osan kaupungin asukkaista ja Alan joutuu taistelemaan heitä vastaan pelastaakseen Alicen. Alan ymmärtää joutuneensa kirjoittamansa

tarinan sisään pimeyden vastavoimaksi. Pelin lopussa Alan kohtaa Zanen avustuksella Jaggerin ja voittaa hänet. Alan pystyy mökissä kirjoittamaan tarinan lopun uudelleen. Tällä tavoin hän pelastaa Alicen ja pimeyden murhaamat kaupungin asukkaat.

2.3 Kuka on Alan Wake?

Pelin alussa Alan Wake esittelee itsensä: "My name is Alan Wake. I'm a writer" (Alan Wake 2010a). Alan Wake on syntynyt 1970-luvun lopulla. Hän on menestynyt dekkarikirjailija ja julkisuuden hahmo, joka asuu New Yorkissa yhdessä vaimonsa Alice Waken kanssa. Alan kärsii edellisen teoksensa valmistumisen jälkeen alkaneesta kirjoittamisblokista. Hän ei ole pystynyt kirjoittamaan sanaakaan kahteen vuoteen. Lisäksi Alan kärsii univaikeuksista ja näkee toistuvasti painajaisunia.

Tarina itsessään on tulos sankarin kasvamisesta. Miten hahmo muuttuu pelin edetessä (Gamasutra 2012c). Peli tarvitsee päähahmon tai se ei voi syventyä tarinan tasolla. Hahmot ovat elintärkeitä tarinoissa, koska ne ovat jokaisen tarinankerronnan avainvälineitä. Hyvä tarina tarvitsee vahvoja hahmoja. Se mitä tarinassa tapahtuu, on hahmojen välistä vuorovaikutusta. (Paranerd 2012.) Pelissä päähahmo on älykäs henkilö, olento tai kone. Pelihahmo voi olla melkein mitä tahansa, kunhan pelihahmo toimii älykkäästi ja reagoi perustellusti pelaajan vaikuttamaan toimintaan. (Pardew 2007, 1-2.)

Alan Wake -pelissä pelin fiktiivinen päähahmo on ihminen, Alan Wake. Pelin päähahmon nimi on tärkeä. Hyvä nimi tekee hahmosta muistettavan sekä antaa hänestä pelaajalle ensimmäisen mielikuvan. (Gamasutra 2012d.) Tarinankerronnan kannalta on nimien lisäksi myös tärkeää huomioida, että tarinan tulee sisältää mieleenpainuvia hahmoja (Schell 2010, 310). Tärkeintä ei ole mitä päähahmo on, mutta hänellä tulisi olla esille tulevaa älykkyyttä (Pardew 2007, 43).

Pelissä päähahmon tulisi olla nautittava ja mielenkiintoinen, jotta pelaaja omaksumisi pelihahmon elämän sekä tarinan pelaamisensa ajaksi (Gamasutra 2012d).

”Alan Wake on hahmona esimerkiksi tyyppi, joka on naimisissa, sillä on avioliitossa ja päihteiden kanssa ongelmia. Se on kirjailija, joka ei ole kirjoittanut pitkään aikaan mitään ja kaikki tällaiset elämään liittyvät asiat kaatuu sen päälle ja kaikki tämä toimii pelin liikkeellepanevana voimana.” (YLE 2012.) Alan sisältää pelaajalle samaistuttavia piirteitä. Näiden piirteiden avulla tarinan seuraaminen sekä Alanin käytös, pyrkimys ja tätä kautta hänen kasvamisensa tarinan edetessä tuntuu loogiselta. Pelin alussa Alanilla on ongelmia avioliitossaan. Alan pyrkii omalla tavallaan korjaamaan avioliittonsa ongelmia pelin edetessä ja yrittäessään pelastaa Alicea.



Kuva 2. Alan Wake on tavallinen mies ja inhimillinen päähahmo, joka joutuu taistelemaan yliluonnollisia voimia vastaan pelastaakseen vaimonsa (Alan Wake 2012).

Voidaan päätellä, että pelin tarinankerrontaan on sekoitettu Film noir -elokuvagenren tyypillisiä elementtejä. Film noirissa hahmot ovat usein riivattuja, epätoivoisia, harhaluuloisia ja ansassa. Päähenkilö on tavallinen kaveri, jonka elämä ja psyyke joutuvat kohtalon käänteestä sekasorron valtaan. Tästä seuraava kamppailu ja psykologinen tai henkinen kärsimys vievät tarinaa eteenpäin. (Film-Noir-Alley.com 2012.)

Vaikka Alan Wake kuvataan pelissä välinpitämättömäksi toisia ihmisiä kohtaan ja omaan elämäänsä kyllästyneeksi kyynikoksi, hän pyrkii parhaansa mukaan auttamaan jokaista pelissä pulaan joutunutta ihmishahmoa. Rakkaus Alicea kohtaan pitää Alanin liikkeellä koko pelin läpi. Tämä aiheuttaa tarinankerronnan kannalta konflikteja sekä esteitä hänen pyrkimykselleen pelastaa Alice. Alan on uskollinen mies, joka ei edes harkitse jättävänsä vaimoaan pulaan missään vaiheessa. Alanin henkilöhahmoon ja hänen avioliittoonsa syvennyttään pelissä esitetyissä takautumissa.

Sami Järvi kertoo Dome.fi:n tekemässä videohaastattelussa: ”Halusimme sankariksi jokamiehen, ei ammattimaista toimintasankaria vaan hahmon, jonka täytyy kasvaa rooliin. Alan Wake on tavallinen mies, jonka kirjailijana saama julkiuus on saanut hänet juomaan. Kirjoittamisblokki sekä alkoholinkäyttö ovat aiheuttaneet ongelmia hänen avioliittoonsa, minkä pelastaakseen Alan Wake lähtee lomalle Bright Fallsiin vaimonsa toivomuksesta.” (Dome.fi 2012a.)



Kuva 3. Inhimillinen päähahmo tiedostaa pimeydessä odottavan vaaran väistämättömän kohtaamiseen, mikä luo pelissä tarinankerronnallisia jännitteitä (The One Gaming Nation 2010).

Alanissa on myös antisankarin elementtejä. Antisankari on tarinan keskeisin henkilö, joka joutuu sankarin rooliin. Antisankarilla on konnan ominaisuuksia,

kuten raakuutta, kyynisyyttä ja säälimättömyyttä, kuitenkin antisankarin sielu tai motivaatio on enemmän verrattavissa sankarin ominaisuuksiin. Tällöin hän toimii samastumisen kohteena. (The Gallery of Antiheros and Villains 2012.)

Huomion arvoista on, että Alan on tyyni sekä vakavahenkinen koko pelin ajan. Hän pelkää, mutta toteaa aina, että hänellä ei ole muita vaihtoehtoja. Pelin interaktiivisuuden ansiosta Alan jättää pelkäämisen pelaajalle ja potee ennemmin henkistä tuskaansa. Esimerkiksi Alan kertoo, että ei tahdo mennä yöllä metsään, mutta se on hänen ainoa vaihtoehtonsa pelastaa Alice.

3 HAHMODRAMATURGIAN MERKITYS PELISSÄ

3.1 Henkilöhahmon kasvu tarinankerronnassa

Terminä hahmo tarkoittaa kykyjen kokonaisuutta, joka tekee persoonasta erilaisen muihin nähden. Nämä ovat kykyjä ja taitoja, jotka sisältyvät ja eivät sisälly hahmon identiteettiin. Hahmo on fiktiivinen identiteetti, jäljitelty olemus. Peli-hahmo on väline pelaamiseen. Tämä tarkoittaa, mitä peli näyttää pelaajalle pelin maailmasta päähahmonsa kautta ja miten pelin maailma vastaa päähahmonsa läsnäoloon. (Gamasutra 2012e.)

Pelin tarinan edetessä dramaturgian kannalta on tärkeää, että päähahmo muuttuu tarinan myötä. Hahmon kasvun ja tarinan etenemisen on kuljettava käsi kädessä läpi pelin siten, että ne herättävät tunteita pelaajassa. Tunteilla on suuri rooli pelaajan kokemuksessa. Ne lisäävät nautintoa ja niillä voi olla suuri rooli pelaajan päätösten teossa. Hyvän pelin mekaniikan erottaa huonosta siinä kuinka koukuttava se on, kuinka nopeasti ja täydellisesti pelin tarinassa oleva toiminta vie pelaajan huomion. Hyvän pelin määritelmä on, miten hyvin pelaaja vastaa sen välittämiin tunteisiin. Tunteiden synnyttäminen pelaajassa lisää tämän motivaatiota ja keskittymiskykyä pelata peliä. Vuorovaikutus pelaajan sekä pelin toimintojen, valintojen ja palautteiden välillä kutsutaan pelaajan pelikokemukseksi. Peli, joka onnistuu tarjoamaan pelaajalleen nämä vuorovaikutuksen elementit tehokkaasti, saa pelaajan viihtymään pidempään. (Bateman 2009, 4-6.)

Henkilöhahmon kasvukaari videopeleissä vastaa usein elokuvan henkilön kasvukaarta. Kasvukaari tarkoittaa tässä tapauksessa sitä, miten hahmo näyttäytyy tarinan eri kohdissa. Henkilöhahmojen maailma muuttuu toisenlaiseksi heidän ympärillään siten, että ajautuessaan toisenlaisiin olosuhteisiin, henkilöhahmot joutuvat toimimaan eri tavalla. (Vacklin ym. 2008, 36.) Esimerkiksi Alan Wake on pelin alussa avioliittokriisissä oleva kirjailija, joka ei pysty kirjoittamaan tekstiä. Hän siirtyy tutusta suuresta kaupungista pieneen kaupunkiin, joka muuttuu

realistisesta maailmasta painajaiseksi. Lopussa Alan Wake joutuu kirjoittamaan pelastaakseen vaimonsa pimeydeltä. Tällöin Alan kasvaa kasvukaarellaan.

Ero henkilöhahmon kasvukaareissa videopeleissä ja elokuvissa on käyttötarkoituksessa. Katsojat katsovat elokuvaa osallistumatta siihen. Pelaajat pelaavat peliä kokien sitä omien toimintojensa ja motiiviansa kautta. Pelaajat ovat interaktiivisesti yhteydessä pelin pelattavuuteen sekä tapahtumiin pelin päähahmon avulla. Tämä vaikuttaa pelaajaan pelikokemukseen. Pelikokemus muodostuu tunnelmasta, temposta, tarinasta, haasteista sekä mielenkiinnosta. (Usability First 2012.)

Jos peli ei herätä tarpeeksi tunteita pelaajassa, on todennäköisempää, että pelaaja ei pelaa enää peliä. Toisaalta pelattavuus on tärkein pelin ominaisuus, joka sitoo pelaajan pelin pariin. Jos pelin tarina tai päähenkilö tuntuu ontuvalta pelaaja saattaa lopettaa pelaamisen. Kuitenkin pelaajat antavat useimmissa tapauksissa pelin tarinan ongelmat anteeksi, mutta lopulta heikko tarina ei kuitenkaan palkitse pelaajaansa. On muitakin syitä miksi pelaaja hylkää pelin, kuten esimerkiksi pelin visuaalisuudessa olevat ongelmat.

Hyvä tarina huonolla pelattavuudella kuolee nopeasti. Kultainen sääntö on, että pelattavuus täytyy ottaa huomioon aina ensin. (Gamasutra 2012a.) Videopelit yrittävät olla tarinankerronnaltaan taidetta. Niiden yritykset ovat kunniakkaita, mutta tulokset jäävät kömpelöiksi. Ei ole olemassa hyviä pelitarinoita, koska yleisesti ottaen pelien tarinoilla ei ole suurta merkitystä. Pelimaailmassa upea grafiikka sekä yksityiskohdat merkitsevät usein enemmän kuin tarinankerronta. (What Games Are 2012.)

Mikäli pelin tarinalla ei ole suurta merkitystä pelin kokonaisuudessa, voidaan pohtia miksi pelin päähahmon tarvitsee silloin kasvaa pelin ohella dramaturgisesti? Jos pelin hahmo on kasvukaaren kannalta samassa tilanteessa pelin alussa ja lopussa, on oletettavaa että tarina ei ole toimiva tai tarina on huono (Sheldon 2004, 40).

Lineaarisen pelin tarinankerronnan on oltava interaktiivinen ja pelaajan täytyy pystyä saavuttamaan tavoitteita. Tavoitteissa ei tulisi olla vaihtoehtoina kuin

onnistuminen tai epäonnistuminen jokaisessa pelin vaiheessa. Tällaisessa lineaarisessa pelissä ei ole vaihtoehtoista ratkaisua epäonnistumisen tai onnistumisen välillä, koska muuten tarina ei etene eikä hahmo pysty yksiselitteisesti kehittymään. (Perry 2009, 85.)

Tarinankerronnaltaan lineaarisesti etenevä peli tarvitsee entistä vankemman tarinan. Jos pelaaja ei itse pysty etenemään pelissä omien valintojensa mukaan, tarinan päähenkilön pitää pystyä motivoimaan pelaaja pelaamaan peli loppuun asti. Pelin tarinan suurimpia ongelmia on, miten saada luotua päähahmo, joka jaksaa kiinnostaa ja pitää pelaajan uskollisena loppuun asti? Päähahmon tulisi edetä koko ajan kasvukaarellaan. Pelien päähenkilöt ovat kuin haita. Niiden on uitava koko ajan eteenpäin tai ne kuolevat. (Sheldon 2004, 40.) Pelin lähtötilanteessa hahmon tulisi olla aluksi heikko, jotta hänellä olisi mahdollisuus kasvaa vahvaksi pelin loppua kohden (Vg Story Design 2012).

Pelissä Alan taistelee vihollisia Takeneita vastaan. Takenit ovat ihmisiä, jotka ovat pimeyden läsnäolon riivaamia. Vaikka nämä riivatut ihmiset näyttävät heiltä itseltään, he ovat murhaavia, mielettömiä sätkynukkeja, jotka eivät ole pelastettavissa. (Alan Wake 2010b, 10.) Alanin hahmon dramaturgian kasvu on nähtävissä, kun Alan ampuu ensimmäisen kerran pelissä kohtaamansa Takenin kuoliaaksi. Alan toteaa: "My head pounded with the concussion. I'd never fired a gun outside a shooting range. And now I'd just killed someone, or something. If I was dreaming, it felt real enough to make me sick." (Wake 2010a). Alan on tällöin tehnyt dramaturgisesti jotain peruuttamatonta uutta. Hän on ottanut henkilöhahmona askeleen dramaturgiassa eteenpäin.

Joka viikko, ihmiset ympäri maailmaa käyttävät arviolta 3 miljardia tuntia aikaansa videopeleille (The Week 2012). Pelien tarkoitus on viihdyttää pelaajaa ja saada pelaaja käyttämään aikaa pelien parissa. Tärkeää on myös, että pelaaja on tunne, että hän käyttää aikaansa mielekkäästi. Essexin yliopistossa tohtori Andy Przybylskin tekemän videopelien pelaamiseen liittyvän tutkimuksen: *The ideal self at play: The appeal of videogames that let you be all you can be*, mukaan ihmiset viihtyvät pelien parissa, koska pelit antavat heille mahdollisuuden kokeilla ominaisuuksia, joita he haluaisivat heillä itsellään olevan. Peli voi tuot-

taa enemmän nautintoa, kun pelaajalla on mahdollisuus näytellä sen mukana omana itsenään. (Association for psychological science 2012.) Tutkimuksen perusteella voidaan olettaa, että pelin päähahmo on pelaajan pelikokemuksen sekä pelin viihteellisyyden tärkein elementti. Kun pelin päähahmo onnistuu pelissä tarinan kannalta luomaan tunnesiteitä pelaajan kanssa, hän on onnistunut tehtävässään.

Hahmon kasvukaassa tapahtuvilla muutoksilla päähahmo voi välittää tunteita pelaajalleen. Pelin päähahmon kohdatessa koukuttava kriisi on todennäköistä, että pelaaja ei lopeta pelaamista. Peliä käsikirjoittaessa voisi olla mahdollista pohtia, minkälaisia ärsykeitä pelaaja tahtoo peliltä saada ja mitä hän haluaa pelissä päähahmon toiminnalla saavuttaa. Pelaaja saattaa pelissä kohdata haasteita, jotka vaativat päähahmon toimimaan aiemmasta poikkeavalla tavalla. Jos tällaisessa tilanteessa hahmo joutuu käyttämään taitoja, joita hänelle ei ole aiemmin ollut, se saattaa tuntua pelaajasta epäuskottavalta. Pelattavuuden ja pelin tulisi rakentua siten, että se ottaa huomioon minkälainen pelin hahmo on. (Sheldon 2004, 45.)

Pelin käsikirjoittajan tulisi pystyä tarinan kannalta vastaamaan pelaajan toivomuksiin. Jos pelin päähahmon dramaturgiassa tapahtuu liian suuria harppauksia tai irrationaalisia muutoksia pelaajan odotuksia kohtaan, pelaaja ei ehkä enää usko peliin tai koe pelikokemusta niinkään merkittävänä. Esimerkiksi Alan kohtaa pelissä vihollisiaan Takeneita vain pimeässä ja öisin. Pelaajan ärsyke sekä jännite syntyvät, kun hän odottaa pimeissä paikoissa kimppuunsa hyökkääviä Takeneita. Pelin loppua kohden pimeys ja yö tarinankerronnassa lisääntyvät, jolloin toiminta pelissä tiivistyy loppuratkaisua kohden. Mikäli Alanin kasvun dramaturgiassa tapahtuisi päätös, että Alan ei suostuisi enää kulkemaan pimeydessä vaan turvallisesti valossa, pelaaja mahdollisesti tuntisi itsensä petetyksi.

Peliteollisuudessa yleisesti ottaen testataan pelin toimivuus ohjelmatasolla, kuten grafiikan ja koodin yms. suhteen. Nämä rakentuvat pelin tarinan päälle. Tästä johtuen peliä ei ole enää mahdollista muuttaa tarinallisesti jälkikäteen. Tämä käytännössä kustannussyistä merkitsee, että tarina ei voi enää muuttua, sillä se

voisi tarkoittaa kaiken muun muuttamista sen ohella. Mikäli hahmo tekee tarinan kannalta virheitä ja tuntuu toimivan epäloogisesti erilaisissa tilanteissa, peruuttamaton on jo tapahtunut (Ars Technica 2012). Tästä syntyvät ongelmat pelinkerronnassa voivat vaikeuttaa tarinan ja päähahmon kasvun seuraamista. Tällöin pelaajan pelikokemus saattaa kärsiä.

Alanin ulkoiset konfliktit vaikuttavat Alaniin pelissä siten, että hänen keskeinen päämäärä pelissä on pelastaa hänen vaimonsa Alice pimeydeltä. Tämä on hänen ulkoinen motiivi tarinan sisällä. Alanin toinen motiivi liittyy hänen kirjoittamiseen liittyviin ongelmiinsa. Nämä ongelmat ovat sidoksissa hänen hahmonsa sisäisiin konflikteihin, jotka esitetään pelin tarinassa ennen Alicen katoamista. Alanin sisäinen motiivi on tällöin hänen kirjoittamisongelmansa. Oletettavaa on, että Alanin hahmossa hänen ulkoinen sekä sisäinen motiivinsa sekoittuvat keskenään. Alan pyrkii pelastamaan Alicen tarinassa, jonka hän itse on kirjoittanut.

Motiivi määrittää hahmon tahdonsuunnan eli mitä kohti hahmo pyrkii pääsemään. Tämän tulisi näkyä hahmon toiminnassa, mitä hän tekee päästääkseen kohti päämääräänsä. (Vacklin ym. 2008, 36). Tällöin pelaajan täytyisi pystyä ymmärtämään mitä päähahmo tahtoo. Alanin tapauksessa hänen päämääränsä on selvä, sillä hän toteaa usein, että hänellä ei ole muita vaihtoehtoja kuin pyrkiä kohti päämääräänsä – pelastaa Alice. Alan tiedostaa pelissä, että hänen keinonsa pelastaa Alice on kirjoittaa hänet vapaaksi Cauldron Laken -saarella olevassa mökissä.

Ylen haastattelussa Alan Waken toinen käsikirjoittaja Rautalahti luokittelee Alan Waken pelaajakohderyhmän seuraavasti: ” Alan Waken tyypillinen pelaaja on pari-kolmekymppinen, jolla on jo käsitystä oikeasta elämästä” (YLE 2012). Peli antaa viitteitä, että Alan pyrkii pelastamaan Alicen lisäksi itsensä. Tästä syystä Alanilla pelihahmona saattaa olla enemmän samaistuttavia elementtejä, kun ajatellaan kohderyhmäksi valittuja täysi-ikäisiä pelaajia.

Peleissä henkilöhahmon draaman kannalta on tärkeää pitää päämäärä motivoituna. Esimerkiksi lineaarisessa pelissä pelikokemus saattaa kärsiä, jos pelaaminen muuttuu päämäärättömäksi seikkailuksi pelin maailmassa. Tämä on hy-

vin ristiriitainen tilanne, sillä usein pelaajat toivovat peliltä avaraa maailmaa, jossa on mahdollista suorittaa tehtäviä haluamassaan järjestyksessä. Pelin tarjoama pelaamisen vapaus puolestaan supistaa pelin pääjuonen draaman merkitystä pelikokemukseen verrattaessa.

Remedyn alkuperäisten suunnitelmien mukaan Alan Wake -pelin tuli sisältää laaja, avoin maailma, jossa pelaajat olisivat voineet vapaasti tutkia ja edetä. ”Teemme valtavasti töitä luodaksemme avoimen, vapaasti kuljettavan ja elävän pelimaailman pelaajien ympärille. Seuraavan sukupolven pelikoneiden todellinen voima tulee ympäristön dynaamisesta olemuksesta. Ei vain asioiden kauniista kuorrutuksesta, vaan myös maailman luomisesta monipuolisemmaksi, vaihtelevammaksi ja mukaansatempaavaksi.” (Dome.fi 2012b.) Toisin kuitenkin kävi ja Alan Wake -pelistä tuli lineaarinen hyvin suoraviivaisesti etenevä peli.

Henkilökasvun logiikan ja dynamiikan kannalta voi Alanin päämäärää seurata pelissä dramaturgian kasvun kannalta. Alanin tärkein päämäärä on pelastaa Alice pimeydeltä. Alanin tahdonsuunta on tällöin perustellusti määriteltä. Tällöin voidaan pohtia olisiko hänellä pelihahmona tahtoa poiketa omasta päämäärästään tutkimaan merkityksettömästi pelin maailmaa, kun hän on menettämäisillään vaimonsa? Todennäköistä on, että kyseessä on pelaajan pelikokemuksen ja tarinan sekä henkilöahmon dramaturgian välinen kysymys. Alkuperäisten suunnitelmien mukaan Remedyllä olisi ehkä voinut olla vastaus tähän. Dome.fi:n haastattelussa pelin pääkäsikirjoittaja Järvi toteaa: ”Haluamme nivoa Alan Wakessa tarinan tiukasti itse peliin. Intensiivisen ja kinemaattisen tarinan-kerronnan yhdistäminen pelaamisen vapauteen on mielenkiintoinen ja jännittävä haaste.” (Dome.fi 2012b). Joka tapauksessa lopullinen Alan Wake -peli on voimakas henkilöahmon kasvukaaren kannalta, lineaarisesti etenevänä pelinä, joka pysyy uskollisena Alan Waken tahdonsuunnalle.

3.2 Päähahmon rakentuminen pelin pääsankariksi

Dome.fi Internet-lehden tekemässä videohaastattelussa Alan Wake -pelin käsikirjoittaja Järvi kertoo pelin käsikirjoituksen alkuvaiheista: ”Peleihin, kun tehdään tarinaa niin vois sanoa, että alkuvaiheet on hyvinkin samanlaiset kuin jos nyt

tehtäis tarinaa elokuvaan, tv-sarjaan tai kirjaan. Kun lähdetään puhtaasti siitä ideasta ja henkilöhahmojen rakentamisesta, motiiveista ja teemoista. Puhtaasti siinä tarinassa ja tarinan tasolla”. (Dome.fi 2012a.) Järven haastattelusta käy ilmi, että pelin päähahmo on pelin keskeisin elementti. On ilmeistä, että peli rakentuu päähahmon ympärille, eikä päinvastoin. Totuus pelien tarinan teemoista ja draamasta on, että niillä ei ole eroa elokuvaan. Käytetty media on erilainen, mutta kohtaaminen on kohtaaminen ja keskustelu on keskustelu, käydään se sitten isolla kankaalla tai tietokoneen näytöllä. (Vg Story Desing 2012.)

Pelin päähahmoa suunniteltaessa hänelle ei tulisi luoda ominaisuuksia ilman kunnollisia perusteita. Hahmoilla on oikeus heidän omaan elämäänsä pelissä. Kun hahmolle annetaan tämä oikeus, se tekee tarinan kirjoittamisesta helpompaa. Pelin päähahmo tarvitsee itselleen taustan, historian, fyysiset ominaisuudet ja maailman, jossa hän elää. Päähahmo rakentuu fyysisistä, sosiologisista ja psykologisista ominaisuuksista. Nämä ryhmät pätevät päähahmon lisäksi kaikkiin pelissä esitettyihin hahmoihin. Tosin kaikkea ei tarvitse tietää sivuhahmoista, mutta niiden täytyy välittää pelaajalle informaatiota päähahmon kokeesta maailmasta. Pelin hahmojen tulee viedä tarinaa eteenpäin. Jos pelin hahmot ovat tylsiä, on oletettavaa, että tarinakin on samanlainen. (Sheldon 2004, 37–38, 59.)

On myös mahdollista päähahmon kasvun kannalta istuttaa hahmoon ominaisuuksia tai taitoja, jotka ovat läsnä koko pelin ajan, mutta ovat näkymättömissä (Anti-Linear Logic 2012). Esimerkiksi pelissä Alan saa taidon käyttää valoa aseenaan pimeyttä vastaan. Tarinan edetessä Alan oppii käyttämään valoa monipuolisemmin taistellessaan pimeyttä vastaan. Näin ollen hänen taitonsa kehittyvät pelin edetessä. Tämä kehitys tukee hahmon kasvua ja muutoksen mahdollisuutta pelin tarinassa. Tässä tapauksessa päähahmon kasvu saattaa tuottaa ongelmia pelin edetessä. Ideatasolla pelissä vaikeustason tulisi kasvaa, kun pelin tarina etenee. Tällöin pelaaja odottaa, että pelin päähahmon taidot tai voimat nousevat asteittain pelin edetessä. Pelin tekijät pyrkivät tähän kampeamalla vaikeustasoa korkeammalle pelin myöhemmissä vaiheissa. Lopputulos kuitenkin saattaa olla se, että pelaajalla on vaikeuksia tasapainottaa pelikoke-

mustaan näistä seikoista johtuen. Tarinasta tai henkilöhahmosta riippumatta peli saattaa muuttua loppuvaiheilla liian vaikeaksi tai helpoksi riippuen suunnasta mihin peli pelaajaansa vie. (Gamasutra 2012f.) Tämä saattaa vaikeuttaa pelaajan suhtautumista peliin ja etenkin sen päähahmon tai tarinan seuraamiseen.

Hahmon fyysinen ominaisuus määrittää ulkonäön ja heijastaa hahmon persoonan toimintaa pelissä (Sheldon 2004, 38). Alan Wake pelissä päähahmo on ulkonäöltään tavallinen mies, kirjailija, joka pukeutuu tavallisen miehen tavoin, hengästyy juostessaan ja tarvitsee valoa nähdäkseen pimeässä. Alanin takin täytyy näyttää niin uskottavalta kuin mahdollista, jotta se parantaisi trillerin luomaa illuusiota pelin ilmapiiiristä pelaajalle (Gamasutra 2012b). Alanin ajamaton parta sekä nuhrainen olemus heijastavat hänen väsymystään.



Kuva 4. Alan tarvitsee valoa nähdäkseen pimeässä, mitä korostetaan pelillisin keinoin taskulampun avulla (Alan Wake 2012).

Sosiologinen ominaisuus sisältää hahmon menneisyyden, statuksen ja paikallisen sekä kulttuurisen ympäristön. Sosiologinen ominaisuus antaa näkökulmia päähahmon toiminnalle, lisää dynamiikkaa hahmolle sekä tekee hahmosta mielenkiintoisemman. Ympäristö on paikka, jossa päähahmo on kasvanut sekä paikka, missä hän on nyt. Huomion arvoista on päähahmon draaman kasvua

ajatellen, että tarinan kerronnassa tulisi keskittyä enemmän suuntaan tai toimintaan, jota kohti päähahmo on menossa. Ei pyrkä esittelemään pitkälti päähahmon menneisyyttä ja taustoja, koska ne eivät välttämättä esitä riittävän tarkoituspäisesti hahmon kokemaa tarinaa tai seikkailua pelin nykyhetkessä. Pelissä ei ole tarkoitus esittää päähahmon koko elämää. Sosiologisten ominaisuuksien tehtävä on tukea hahmoa sekä hahmon tarinankerrontaa sekä auttaa perustelemaan miksi hahmo on sellainen kuin hän on nyt. (Sheldon 2004, 38–39.)

Pelissä Alan Wake on kotoisin New Yorkista, mistä hän joutuu itselleen vieraseen paikkaan Bright Fallsiin. Nähdessään Bright Fallsin Alan pitää sitä idyllisenä pienenä kaupunkina. Pelin kerronnassa käytetään hyväksi Alanin takautumia, elämää New Yorkissa, syventääkseen häntä henkilöhahmona ja miten hän suhtautuu Bright Fallsiin ja sen tapahtumiin.

Alanin takautumat tukevat pelin nykyhetken kerrontaa esittämällä tilanteita avioliitosta sekä Alanin tavallisesta elämästä. Esimerkiksi Alanin viimeisin teos, dekkarikirja, ”The Sudden Stop” oli suuri menestys. Tämä kuvataan pelin kuudennessa episodissa takautumana esitetyssä televisiohaastattelussa. Alan herää edellisen yön juhlien jäljiltä krapulassa sängystä. Noustuaan hän katsoo televisiohaastattelun. Haastattelussa käy ilmi, että Alan on tappanut teoksessaan lukijoiden rakastaman kirjan päähenkilön Alex Caseyn. Alan kertoo syyksi halunsa tehdä jotain uutta. Haastattelijä vastaa Wakelle: ”You selfish bastard. Always thinking of yourself. You’ve certainly given us a lot of entertainment over the years Casey was a gloomy guy. Never had much luck with his love life, with the ladies. Was that autobiographical in any way?”. Alan vastaa, että naisystävät tapaavat kuolla Caseyn takia. Alan jatkaa olevansa onnellisesti naimisissa vaimonsa kanssa, eikä hänen kirjoissaan käsitellä hänen elämänsä.

Pelin nykyhetkessä Alan kokee itsensä itsekkääksi henkilöksi ja kärsii Alicelle tuottamastaan tuskasta yrittäessään pelastaa hänet. Televisiohaastattelussa tarinan ja hahmon kerronnan kannalta käy myös ilmi, että Alanilla on tunnetusti äkkipikainen luonne. Wake on hyökännyt aiemmin paparazzin kimppuun. Tämä toisaalta edesauttaa Alanin toimintaa pelissä, sillä hän on tarpeen tullen valmis jopa ampumaan päästääkseen päämääräänsä.

Psykologinen ominaisuus kertoo hahmon toiminnasta, asenteista, mielipiteistä ja hänen maailman katsomuksestaan. Hahmot, jotka perustelevat itseään voivat olla tylsiä sekä epätodellisia. Hyvin kirjoitetun hahmon ei tarvitse selittää itselleen asioita. Hahmon ei tulisi tietää kaikkea itsestään ja joskus jopa tietämätön hahmo voi olla kaikista mielenkiintoisin. Hahmon psykologinen ominaisuus on mahdollista paljastaa hahmon kohdatessa kriisin. Kriisi puolestaan auttaa tarinankerrontaa etenemään sekä henkilöhahmon kaaren kasvua (Sheldon 2004, 39–40.)

Alan on pelissä sekä kertoja, että interaktiivinen pelihahmo. Alan Wake -pelissä tekijät halusivat käyttää kertojaaäntä mukana tarinan kerronnassa. Tällöin päähenkilöksi valittiin ammattikertoja eli kirjailija, joka kertoisi pelattavaa toteen käyvää tarinaa. (HS 2012.) Alan selittää itsestään sekä motiiveistaan asioita pelaajalle läpi pelin. Tällöin hän voi toimia eri tavoin kuin psykologisen hahmon oletetaan toimivan. Alanin pyrkimys ei ole olla stereotyyppinen pelin sankari vaan olla tavallinen mies, joka joutuu itselleen täysin uuteen, vaaralliseen tilanteeseen. Alanin kertojana toimimisesta on löydettävissä myös Film noir – elokuvagenren piirteitä. Alanin päänsisäinen voice-over, kertojaaänen, pohdinta sekä pelissä esitetyt takautumat ovat Film noirin tyyllillisiä sekä kerronnallisia elementtejä (Classic Film Pages 2012).

Stereotyyppisen päähahmon käyttämistä pelissä on pohdittava hahmon suunnitteluvaiheessa. Jos hahmo näyttää, puhuu ja käyttäytyy kuin ennalta voisi olettaa, hän on stereotypia. Tällainen hahmo ei välttämättä pysty tarjoamaan mitään uutta tai yllättävää tarinankerronnan suhteen. (Sheldon 2004, 59.)

Vaikka Alan kertoo ja perustelee tekemisiään, hän ei ole kertojana kaikkietävä. Alanin päätelmät perustuvat hänen kokemuksiinsa pelin sen hetkisessä tilanteessa. Näin ollen Alanissa on tietämättömän henkilön piirteitä. Alan kohtaa pelin alussa kriisin, mikä on henkilön kasvun sekä muutoksen kannalta tärkeää. Jagger ja pimeys kaappaavat Alicen. Kriisi on tässä tapauksessa sellainen, että Alanilla ei ole vaihtoehtoa palata takaisin tilanteeseen ennen kriisiä. Alan herää tajuttomana kolaroidusta autosta ja lähtee etsimään apua. Hän joutuu kulke-

maan synkkään metsään saadakseen apua. Alan ei halua mennä metsään, mutta toteaa, että hänellä ei ole muita vaihtoehtoja.

Pelin henkilöhahmon kasvuun vaikuttaa millaisessa maailmassa hän elää ja miten hänen ympärillään maailma muotoutuu. Alanin kasvuympäristö, pelillisiä ominaisuuksia lukuun ottamatta, on realistinen maailma. Hän on kuuluisuuttaan lukuun ottamatta tavallinen mies, joka on lahjakas kirjailija. Alanin kyky kirjoittaa on Alanin suurimpia ongelmia pelissä. Pelin alussa Alan kertoo, että ei pysty kirjoittamaan sanaakaan. Pian Alan kirjoittaa Jaggerin riivaamana tietämättään novellin, joka muuttaa koko hänen realistisen maailmansa Bright Fallsissa painajaiseksi. Alanista ja hänen maailmankatsomuksesta kertoo paljon myös se, että hän tiedostaa ensimmäisen ampumisensa jälkeen tekonsa vakavuuden.

Pelin edetessä paljastuu, että Alan on rationaalinen järkeilijä, joka pohtii itseään pelin edetessä kirjailijana sekä ihmisenä. Hän käy keskustelua itsensä kanssa kertojan roolissa valottaen ajatuksiaan pelaajalle. Hän tarkkailee ympäristöä sekä sen tapahtumia järjen kautta. Alan uskoo omaan päämääräänsä ja tahdon suuntaansa pelastaa Alice. Häntä yritetään usein viedä harhaan. Kuten joutuessaan hoitoon tohtori Hartmanin klinikalle, hän ei usko, kun Hartman väittää Alicen olevan kuollut vaan pyrkii kehittelemään pakotietä pois klinikalta. Alanin kirjoittamisesta johtuvat ongelmat ja käytös ovat tuottaneet ongelmia hänen ja Alicen avioelämäänsä. Hartmanin klinikalla Alan kuulee puhelunauhoituksen, missä Alice kertoo, että he eivät pysty keskustelemaan yhdessä Alanin ongelmista.

3.3 Henkilöhahmosta protagonistiksi

Pelin edetessä on merkkejä pantavaa, että Alan alkaa pitää itseään tarinan protagonistina. Protagonisti tarkoittaa pääosan esittäjää, päähenkilöä eli sankaria (Hosiaisuus 2003, 744). Pelin tarina kertoo Alanista. Se on tällöin Alanin tarina, sillä hän vie toiminnallaan tarinan juonta eteenpäin. Protagonisti kokee elokuvassa suurimman konfliktin (Vacklin ym. 2008, 365). Tällä tavoin pelissä Alan etenee kohti päämääräänsä pelastaa vaimonsa Alice Jaggerilta, mikä synnyttää jännitteitä pelin juonirakenteessa. Tärkein osatekijä pelin tarinassa on päähahmo, jolla on päämäärä sekä esteet, jotka estävät häntä pääsemästä päämäärää

kohti. Mitä suurempi este päähahmolla on, sitä suurempi potentiaali on myös kerronnan draamallisissa muutoksissa. Tällöin päähahmoa kohtaavat esteet ja konfliktit voivat johtaa odottamattomiin seurauksiin, yllätyksiin. (Schell 2008, 270.) Toisaalta Alan hahmona rikkoo protagonistin sankarin määritelmää antisankarin piirteillään. Vaikka Alan on pelin keskipiste, hän ei ole pelin alussa sankari vaan hän kasvaa hahmona pelin tarinan edetessä sellaiseksi. Alan kasvaa sankariksi kokiessaan pelin tarinassa esteitä sekä konflikteja.

Hyvän pelin päähahmon tunnusmerkit ovat hyvä upottaa pelaajan pelikokemukseen pelin kokonaisuudessa. Hyvässä pelissä tulisi olla mielenkiintoisia, ristiriitaisia ja vaikeita päätöksiä, joita pelaajan tulisi pelin tarinan kannalta tehdä. Päätöksen teon jälkeen pelaajan ei tulisi enää voida palata päähahmolla takaisin päätöstä edeltäneeseen tilanteeseen. Kaiken kaikkiaan päätöksiä pitäisi olla tarkoituksenmukaisia. Tarkoituksenmukaisella tarkoitetaan, että pelaajan tekemillä päätöksillä on merkitystä ja jälkiseurauksia pelin tarinan kannalta. Niiden tulisi aiheuttaa näkyviä uusia haasteita ja niillä tulisi olla tarkoitus pelin loppuratkaisuissa. (Gamasutra 2012f.) On oletettavaa, että tarinavetoisen lineaarisen pelin tulisi tehdä tarinan kannalta tarinassa tapahtuvat päätökset pelaajalle palkitseviksi, koska pelaaja ei itsessään voi vaikuttaa tämänkaltaisen pelin tarinassa tapahtuvien tapahtumien kulkuun. Pelaajan tulisi pystyä samastumaan päähahmon rooliin ja elämään pelin tarinassa.

Alan on pelissä tarinan päähenkilö sekä kirjoittaja – kertoja. Peliä katsotaan Alanin näkökulmasta. Alan elää kirjoittamaansa tarinaa ja tietää siitä yhtä paljon kuin pelaaja. Päähahmo tietää mitä haluaa. Ilman päähahmoa tarina takertelee tai toisin sanoen tarinaa ei ole (Sheldon 2004, 42).

Alan tekee pelissä itsestään protagonistin. Hän kertoo sen itse pelissä: "I'm going to change this. I'll escape. I've written myself into the story. I'm now the protagonist." (Alan Wake, 2010a). Pelin kerronnassa on käytetty Bright Fallsissa olevia televisioita. Televisioista on mahdollista seurata Alanin aikaa viikkona, jota hän ei itse muista. Kyseisenä viikkona riivattu Alan kirjoittaa Jaggerin opastuksella novellia ja pohtii samalla kirjoitusprosessiaan sekä Alicen pelastamista. Televisio lähetyksessä Alan toteaa: "There have to be victims along the way,

near escapes, cliffhangers. In a horror story it can't be that the hero will succeed or even survive. He almost has to die. I'll write my own escape to the story next. I need help. Zane's going to be the one who'll help me. I'll make it happen." (Alan Wake 2010a.) Alan kirjoittaa itsensä tarinan ja tekee itse itsestään pelin pääsankarin.

Henkilöhahmon kasvukaarta ajatellen protagonistin tarvitsee vastapainokseen vastustajan -antagonistin, joka pyrkii estämään päähahmoa saavuttamasta päämääräänsä (Hosiaislouma 2003, 54). Pimeys ja Jagger toimivat Waken pääantagonistina. Jagger riivaa Alanin kirjoittamaan novellin, koska vain novellin tarinan avulla hän pääsee päämääränsä leviämään ja peittämään Bright Fallsin pimeydellä. Vaikka Jagger tuottaa esteitä Alanille, hän tarvitsee Alania kirjoittamaan tarinansa loppuun. Pelin tarinassa pimeys muuttuu, kuten Alan riivattuna on kirjoittanut sen muuttuvan. Tästä johtuen pimeys kasvaa ja lisääntyy pelin tarinan loppua kohden. Pimeys tarvitsee Alania kirjoittamaan kesken jääneen tarinan loppuun eikä tämän takia suostu antamaan Alicea takaisin Alanille.

Pimeys ja Jagger pyrkivät etenemään pelissä päämääräänsä samanaikaisesti kuin Alan pyrkii pääsemään omaan päämääräänsä. Toisaalta pohdittavaa riittää tarinan kannalta, kun ajatellaan, että pimeys yrittää Takenien ja ilmassa leijuvi-en poltergeist objektien, kuten tynnyrien, porttien, huonekalujen yms. avulla ohjata ja tappaa Alanin. Miksi pimeys tahtoo tappaa Alanin, jos sen päämäärä on saada Alan kirjoittamaan keskenjäänyt novelli loppuun? Tosin vielä tappionsakin hetkellä, ennen tuhoa, Jagger sanoo Alanille palaavansa takaisin jossain muussa muodossa ja etsivänsä uuden kirjailijan tekemään kirjoitustyön loppuun Alanin puolesta. Alan tuhoaa Jaggerin valolla ja pelastaa Alicen.

Toisaalta Alice sisältää tahtomattaan antagonistisia piirteitä, vaikka hänen motiivinsa ei ole toimia Jaggerin ja pimeyden puolella. Alice pyrkii pelin tarinan alussa houkuttelemaan Alanin kirjoittamaan, milloin hän tietämättään edesauttaa pimeyttä tämän tarkoitusperissä. Film noirin tarinankerronnassa yleisesti käytetty elementti on, että nainen johtaa miehen syöksykierteeseen (Film-Noir-Alley.com 2012).



Kuva 5. Protagonisti ja antagonisti kohtaavat ennen pelin tarinan loppuratkaisua (Alan Wake 2012).

3.4 Päähahmon kasvun kriisit

Hahmon kasvu kuvailee muutoksia, jotka esiintyvät hahmossa, kun hän kehittyä pelin aikana (Sheldon 2004, 41). Päähahmon kohtaamat kriisit ovat keino tehdä muutoksia päähahmon kehitykseen sekä kuljettaa tarinaa eteenpäin. Jotta päähahmo voi kasvaa tarinan aikana, hänen täytyy kohdata kriisejä. Kriisit ovat tilanteita, jotka muuttavat päähahmon elämää. Kysymys on siitä, miten hahmo reagoi stressaavassa tilanteessa ja miten hän siitä selviää. Tarinan ja hahmon kasvukaaren kannalta on tärkeää, että hahmo ei selviä stressaavasta tilanteesta helposti. Tällöin hänen on helpompi kasvaa kasvukaarellaan. (Gamasutra 2012c.) Myös pelattavuuden kannalta on tärkeää, että kriiseistä ei selvitä helposti. Mitä suuremman ongelman tarinassa hahmo voittaa, sitä suurempi on palkitseva tunne minkä pelaaja voi tuntea sen ratkaistessaan.

Alan ei ole pelin alussa sankari tai hän ei tiedosta olevansa sitä. Alanin siviilielämä on täynnä kriisejä, joita hän tulee ratkomaan Bright Fallsiin. Pelin tarinankerronnan ensimmäinen suuri kriisi Alanille on Alicen menetys pimeydelle. Tällöin Alanin on otettava ensimmäinen askel kohti sankaruutta.

Tarinassa draamankerronta syntyy, kun päähahmo kohtaa kriisejä sekä esteitä. Henkilölle rakennetaan tarinan edetessä lisää esteitä sekä ristiriitoja vahvistetaan. Tämä tarkoittaa henkilöhahmon kaaren rakentumista pinoamalla. Kun päähahmo kohtaa vaikeuksia, hänestä tulee tunnetasolla emotionaalisesti mielenkiintoisempi. Pelaajan on tällöin helpompi tuntea sympatiaa häntä kohtaan. Kun esteet ja konfliktit kasvavat tarinan edetessä, myös pelaajan sympatia hahmoa kohtaan kasvaa. (Vacklin ym. 2008, 37.)

Alan Wake -pelin tapauksessa Alan joutuu keskittymään pysyäkseen tietoisena omasta päämäärästään. Alan joutuu pelissä usein tilanteeseen, jossa hän ei voi kertoa tekojaan ja totuutta pimeydestä Bright Fallsin asukkaille, sillä kaikki heistä eivät ole tietoisia pimeyden olemassaolosta. Alan saattaisi joutua helposti tilille teoistaan, kuten pimeyden valtaamien kaupunkilaisten murhaamisesta. Pelin toinen käsikirjoittaja Rautalahti toteaa YLE:n haastattelussa, että: ”Pelissä on hyvin paljon erilaisia mysteereitä. Teemoina pohditaan mikä on harhaa tai hallusinaatiota. Pelin ydin on jännityksessä ja siinä, että yritetään selvittää mitä on tapahtunut.” (YLE 2012.) Tätä pohditaan esimerkiksi Alanin joutuessa tohtori Hartmanin klinikalle, jossa Hartman yrittää parhaansa mukaan vakuuttaa Alicen hukkuneen ja Alanin saaneen hermoromahduksen.

Pinoaminen voi myös tarkoittaa katsojan harhaan viemistä. Tällöin, kun oletetaan, että jotain tapahtuu, niin tapahtuukin jotain muuta. Kyseessä on vaihto, minkä avulla luodaan kerrontaa syvyyttä. Tämän avulla tarina etenee tiettyyn suuntaan, vaikka oikeasti tarinan suunta voi olla täysin toisenlainen. (Vacklin ym. 2008, 38.) Tämä tukee Alan Wake -pelin televisiosarjamuotoa, jolloin pelin episodeihin saadaan rakennettua omanlaisia juonijännitteitä sekä Alania harhaanvieviä elementtejä. Esimerkiksi pelissä vaihto tapahtuu, kun Alanille tuntematon joukko koettaa kiristää häneltä käsikirjoitusta ja väittää Alicen olevan heidän hallussaan. Vaikka tapahtumat ovat Alanille hyvin epäselviä, kuten pelaajallekin, pelin tarinassa annetaan ymmärtää, että Alice on mahdollista pelastaa tällä tavoin. Alan kuulee puhelimesta Alicen ääntä ja lähtee tapaamaan yhtä kidnappaajista, koska olettaa Alicen olevan hänen hallussaan. Matkalla tapamiseen Alan kohtaa paljon ongelmia ja epätoivoissaan hän suunnittelee mur-

haavansa kidnappaajan. Alan olettaa kidnappaajan käyneen käsiksi Aliceen. Viimein kun Alan pääsee tapaamaan kidnappaajaa, oikea este eli Jagger ja pimeys konkretisoituvat, mutta eivät täysin paljastu. Alan pakenee paikalta. Kidnappaajalla ei ole Alicea. Tämä selviää Alanille, kun hän kuulee kuinka kidnappaaja kertoo sen pimeydelle ennen kuin tämä murhaa hänet. Kidnappaaja on halunnut Alanin käsikirjoituksen omia käyttötarkoituksiaan varten. Myöhemmin pelin tarinassa Alanille paljastuu, että kidnappaajan kanssa käydyssä puhelussa Alicen ääni on leikattu Alicen käymästä puhelusta tohtori Hartmanin kanssa ja tällä tavoin Alan on tullut huijatuksi.

Alan Wake -pelin tapauksessa liikutaan pelin tarinan ja pelaajan kannalta mahdollisimman turvallisilla vesillä. Alan antaa pelissä päätöksiä pelaajan tehtäväksi oman tahdonsuuntansa sekä päämääränsä kannalta siten, että ne tuntuvat pelaajasta oikeilta. Pelissä on tehty selkeä jako hyvän ja pahan välillä, jolloin pelaajan on helppo taistella Alanina konkreettista pahaa vastaan. Alan ampuu tai tappaa pelissä vain sellaisia hahmoja, jotka uhkaavat häntä. Nämä pelihahmot, Takenit, on määritelty jo Alan Wake -pelin ohjekirjassa vihollisiksi. Näin ollen on perusteltua, että heitä vastaan taistellaan ja käytetään väkivaltaa. Tällöin on mahdollista, että pelaaja hyväksyy pelin alusta lähtien Takenien surmaamisen.

Toisaalta voi pohtia, että miten pelaaja suhtautuisi Alaniin, jos hän tarinan eteenpäin viemiseksi ampuisi pelissä Bright Fallsin puolustuskyvyttömän asukkaan, joka estäisi häntä pääsemästä päämääräänsä? Alan toki pohtii ihmisen murhaamista pelin aikana kidnappaajan kohdalla, mutta ei toimi siten. Jos Alan surmaisi ihmishahmon pelissä, hänen uskottavuutensa pelin päähahmona kärsisi. Draaman kasvun kannalta tämä johtaisi vaikeaan kriisiin. Tällöin pelin olisi mahdollista tarjota pelaajalle mahdollisuus tehdä ratkaisu Alanin puolesta. Tämä puolestaan antaisi pelaajalle mahdollisuuden osallistua henkilökohtaisemmin pelin tapahtumiin. Pelin pelilliset ominaisuudet eivät anna Alanille mahdollisuutta tähän, koska päivisin Alanilla ei ole asetta kädessään Bright Fallsin kaupungissa muiden asukkaiden läsnä ollessa. Pelilliset ominaisuudet antavat Alanille mahdollisuuden käyttää asetta vain, kun hänen on tarinan kannalta pe-

rusteltua käyttää sitä. Pääsääntöisesti aseiden käyttäminen tapahtuu pelissä oikeaan aikaan.

3.5 Mitä Alan Wakesta tulee pelin lopussa?

Päähahmon kannalta Alan Wake -pelin loppuratkaisu jää auki. Alan pääsee päämääräänsä, mutta dramaturgisen kasvukaaren kautta tarkasteltuna voi pohtia mihin hän pääsee? Alan pelastaa Alicen, mutta pelaajalle jätetään kertomatta pääseekö hän Alicen luo ja miten hänen lopulta käy. Tässä tapauksessa hahmon dramaturgisen kasvun kannalta voi pohtia onko tämä loppuratkaisu videopelissä riittävän palkitseva niin hahmon kasvukaaren kuin pelaajan kannalta. Pitäisikö pelin kuten elokuvan päättyä suljettuun loppuratkaisuun? Alan Wake -pelissä lopullinen ratkaisun selitys voi jäädä vain tulkintojen varaan. On kuitenkin todettava, että peli jättää televisiosarjamaisen kerrontatapansa mukaan cliffhangerin pelin toista tuotantokautta tai lisäosaa varten. Tällöin mahdollinen selitys mysteerille voidaan halutessa antaa.

Syy pelin loppuratkaisuun on ehkä kerronnassa käytetyissä mysteerin elementeissä. Pelin tarinan edetessä herätetään isoja odotuksia pelin loppuratkaisun suhteen. Paljastuessaan ne eivät välttämättä tyydytä pelaajaansa. Näin ollen mysteeri saatetaan jättää kokonaan ratkaisematta. (Vacklin ym. 2008, 234.)

Pelin lopussa Alan taistelee tiensä mökille pimeyttä vastaan Thomas Zanen avustuksella. Thomas Zane taistelee taustalla kuuluvan dialogin perusteella Jaggeria vastaan. Alan käy valon avulla kaoottista taistelua pimeyttä vastaan tuhoten hänen eteensä tulevia sanoja. Sanat yrittävät estää Alanin tietä Cauldron Laken saarella sijaitsevalle mökille. Tämä tukee Alanin sisäistä motiivia kirjoittamiseen ja siihen liittyviä ongelmia yhdessä hänen ulkoiseen motiiviinsa pelastaa Alice kanssa. Alanin ulkoinen ja sisäinen motiivinsa kärjistyvät yhdessä pelin loppuratkaisussa.

Päästyään mökille Alan sukeltaa järven pohjaan, kuten pelin alussa yrittäessään pelastaa Alicea. Tämän jälkeen Alice herää järven pohjasta ja ui kohti Cauldron Lake järven pintaa. Alice nousee järven pintaan kohdassa, missä mö-

kille vievä silta on sijainnut pelin alussa. Saarta ja mökkiä ei ole. Saarelle oleva silta on katkennut. Alice huutaa Alanin nimeä tuloksetta. Bright Fallsin kaupungissa on Deer Festivaalit, joiden alkamisen ajankohtaan pelin alussa viitataan. Pelissä olevia henkilöitä, myös kuolleita, osallistuu festivaaleihin. Viitteitä annetaan myös pahuuden säilymisestä, mutta ne jäävät täysin tulkinnanvaraisiksi ja perustelemattomiksi elementeiksi pelin lopun kerronnassa. Mökin katoamisesta huolimatta Alan kirjoittaa mökissä kirjoituskoneella lopun Departure -novellin käsikirjoitukseen. Mökin ikkunoista näkyy ulos sumuista utua. Tämän perusteella on mahdotonta havainnoida tai tulkita, missä mökki oikeasti on. Alan painaa viimeisen pisteen kirjoituskoneeseen, minkä jälkeen Alicen ääni pyytää Alania heräämään. Pelin tarina loppuu.

Tarkasteltaessa peliä itsenäisenä teoksena ilman oletusta seuraavasta jatko-osasta, voisi pohtia tämänkaltaisen mysteerikerronnan käyttämistä ja tarinan sekä hahmon kannalta pelikokemuksen palkitsevuuden suhdetta keskenään? Pelissä epilogi tarkoittaa pelin loppuratkaisun näyttämistä pelaajalle. Epilogissa pyritään vapauttamaan sekä esittämään emotionaalisia tunteita (Perry 2009, 75). Pelin epilogissa Alan kirjoittaa viimeiset sanat pelissä kirjoittamaansa Departure -novelliinsa: "It's not a Lake... It's an Ocean!" (Alan Wake 2010a). Näiden sanojen merkitystä ja näin ollen hänelle hahmona tapahtuvaa loppuratkaisua on mahdotonta selvittää.

Pelissä annetaan myös satunnaisia vihjeitä tulevista tapahtumista Alanin löytämissä käsikirjoitussivuissa, mutta niidenkään antama informaatio ei anna selitystä loppuratkaisun suhteen. Pelin loppuratkaisu jää henkilöhahmon dramaturgisen tason kannalta selvittämättä ja näin ollen pelaaja ei voi tietää mitä Alanille tapahtui. Mahdollinen ratkaisu voi löytyä pelin televisiosarjamaisesta tarinan kerronnasta. Alan Wake -peli on sarjan ensimmäinen tuotantokausi, jolloin on luonnollista olettaa, että sen loppuratkaisuksi jätetään cliffhanger mahdollista toista pelin tuotantokautta varten. "Tiedämme minne toinen kausi suuntaa. Ensimmäinen kausi (eli Alan Wake -peli lisäreineen) sisältää selkeän lopun, mutta jätämme ovet auki kakkoskautta varten. Tiedämme minne haluaisimme suunnata tarinamme kanssa." (Dome.fi 2012c.)

Peli lunastaa aiemmin mainitun päähenkilön pyrkimyksen sekä päämäärän ratkaisun osittain. Alan kasvaa hahmona siihen pisteeseen asti, että hän pystyy pelastamaan kirjoittamalla Alicen, mutta mikä hänestä tulee sen jälkeen jää kertomatta. Vastaus kysymykseen pelin lopun palkitsevuudesta on ehkä pelaaja-kohtaista - hyväksyykö pelaaja pelin loppuratkaisun. Onko mahdollista, että Alan jää mökin vangiksi? Onko tällöin mahdollista olettaa hänen maksavan korkeamman hinnan kuin mitä pelin aiemmin esitetystä tarinasta voisi olettaa? Alanilla on tällöin mahdollisuus kasvaa sankarina, sillä hän uhraa itsensä pimeydelle mökin vangiksi pelastaakseen Alicen sekä Bright Fallsin asukkaat.

Sankarin uhraus tarkoittaa sitä, että hahmo tekee uhrauksen, jonka hinnan vaikutus on hyvä muihin hahmoihin nähden (Screened 2012). Alan ei kuitenkaan menetä henkeään uhratessaan itsensä. Hän itse toteaa aiemmin pelissä, että sankarin täytyy käydä lähellä kuolemaa. Alan päähahmona on pelin tarinan keskipiste. Ilman häntä ei olisi tarinaa. Alan Wake -pelin tarinassa tämä seikka on tärkeää huomioida, sillä Alan itse hahmona on kirjoittanut pelissä olevan tarinan. Tällöin hän ei voi kuolla, jotta pelin tarinan tulisi päätökseen.

Alanin henkilöhahmon kasvun kannalta lopullista hahmon tilannetta on mahdollonta päätellä. Hän on kuitenkin päässyt peruuttamattomaan tilanteeseen, eikä hän voi palata hahmona takaisin kasvukaarellaan. Tarinan idea pelissä tulisi olla sellainen, että päähahmo muuttaa itseään tai löytää jotain itsestään (Perry 2009, 70). Pelin alussa Alan ei pysty kirjoittamaan omasta halustaan huolimatta, mutta pelin lopussa hän löytää itsestään jälleen kyvyn kirjoittaa. Pelin lopussa Alan näytetään Cauldron Lake saaren mökissä kirjoittamassa Departure -novellin viimeisiä sanoja. Pelissä pyritään esittämään tällöin, mitä pelin päähahmo on saavuttanut tai mitä muutoksia hänessä on tapahtunut pelaajan avulla.

Muita mahdollisia keinoja pelaajan palkitsemiseen pelin tarinan läpi pelaamisesta voivat olla päähahmon visuaalisen ilmeen muutokset. Esimerkiksi taistelun läpi käynyt sankari voi näyttää seikkailunsa lopussa paljon vanhemmalta tai taisteluja kokeneemmalta. Dialogin avulla voidaan myös paljastaa sankarissa tapahtuneet muutokset. Tehokkaampaa voisi olla, jos pelin epilogissa pystytään

esittämään sankarin tehneen kovasti töitä päästääkseen siihen mitä hänestä pelin lopussa tulee. (Perry 2009, 73.) Alan Wake -pelin tapauksessa epilogissa esitetään visuaalisin keinoin, että Alan on saanut kyvyn kirjoittaa jälleen.

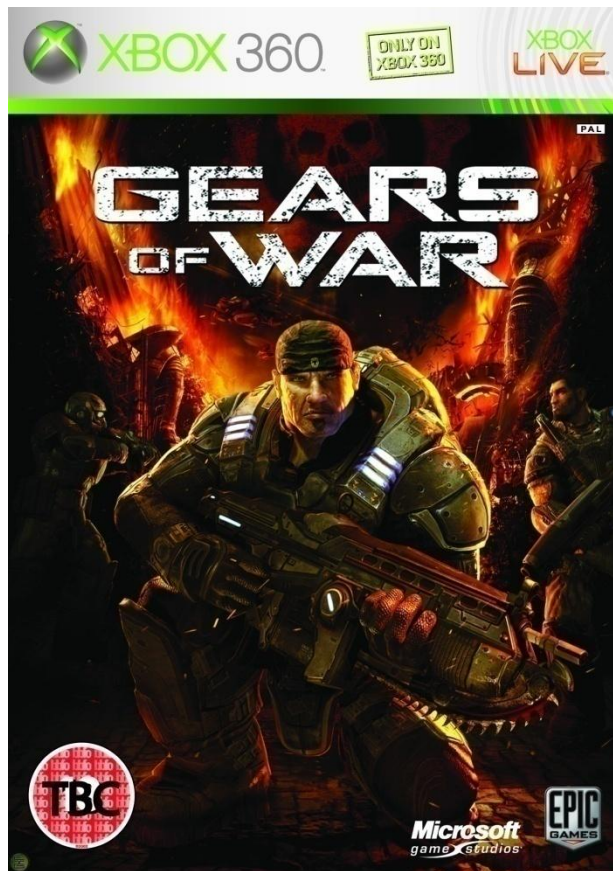
3.6 Esimerkki stereotyyppisen hahmon rakentumisesta pelin pääsankariksi

Stereotyyppiselle hahmolle pystytään luomaan selkeitä esteitä ja konflikteja draaman kasvukaassa. Stereotyyppisen hahmon sekä ilmiselvien ongelmien seurauksena voimme tietää pelin loppuratkaisun jo ennen kuin alamme pelata peliä. Joitain poikkeuksia lukuun ottamatta sotapelit yleensä perustuvat tämän kaltaisiin stereotypioihin. Sankarin maailma on vaarassa tai uhattu.

Sotapeleissä sankarin, fyysisiltä kyvyiltään taitavan sotilaan, on poistettava uhka. Näistä lähtökohdista saattaa jo olettaa, että pelin lopussa sankari pelastaa maailmansa tai onnistuu tehtävässään. Tällöin hänen maailmansa pelastaminen jatkuu pelin oletetun televisiosarjamaisen kerrontatavan mukaan sarjan toiseen tuotantokauteen. Tämänkaltaisten sankarien vahvuus tarinassa saattaa olla heidän suurin heikkoutensa. He ovat pysäyttämättömiä tappokoneita, jotka eivät kohtaa koskaan todellista vaaraa, he eivät ole moraalisesti epävarmoja eivätkä välttele taistelujen kohtaamista. (Vg Stories Design 2012.)

Käytän esimerkkinä Epic Gamesin XBOX 360:n third person shooter –peliä Gears of War (2006). Peli on kuvattu päähahmon selän takaa niin kuin Alan Wake lukuun ottamatta pelillistä tähtäysominaisuutta. Gears of War -pelissä fiktiivistä post-apokalyptista planeettaa Seraa ja sen ihmiskuntaa uhkaavat Locust -nimiset hirviöt, joita vastaan ihmisten on taisteltava selviytymisestään. ”The planet lies in ruin - cities crumbling, Man's greatest works fallen. Humanity is cornered, nowhere to run. The Locust Horde has risen, and they won't stop coming. They won't stop killing. The Coalition is desperate for soldiers. The sick, the wounded, the imprisoned are all that remain. Inmate Marcus Fenix, once left to die, is now charged with keeping humanity alive. He can take comfort in but one fact: The human race isn't extinct. Yet.” (Gears of War 2006). Pelin pääsankari on Marcus Fenix. Hänellä on aiemmin ollut konflikti sotatoimien suhteen esimiehensä kanssa. Tämä tuo jännitettä tarinan etenemisessä vihollisten sur-

maamisen ohella, mutta ei tarinankerronnan osalta varsinaisesti vaikuta itse pelin tapahtumiin.



Kuva 6. Voiko pelin kannesta tarinan kannalta olettaa, että pelin sankari pelastaa väkivalloin ympärillään tuhoutuvan maailman pelin lopussa? (Xbox Marketplace 2012).

Marcus Fenix on taitava sotilas. Ulkonäöllisesti hän on karski, isokokoinen, arprien puolesta kovia kokenut armeijansa panssariin pukeutunut mies. Hän tekee kaiken, mitä ennalta hänen voisi olettaa tekevän. Hänen tehtävänsä on poistaa esteet, Locustit, ihmisten pelastamiseksi ja lopussa hän onnistuu tehtävässään. Tässä tapauksessa peli perustuu onnistuneeseen pelattavuuteen. Pelissä vihollisten tappamisesta on pystytty tekemään pelattavuudeltaan sujuvaa ja nautittavaa. Tämä osoittaa, että stereotyyppisen hahmon käyttäminen tutuissa elementeissä saattaa olla toimiva keino pelissä ja sen tarinan uskottavuuden kannalta. Tarinan ja päähahmon rakentumisen kasvun kannalta stereotyyppinen hahmo

tekee juuri sen kaiken, mitä pelaaja siltä odottaa. Mainittavaa on, että pelissä onnistunut sekä tyylikäs visuaalinen ilme tukevat pelaajan pelikokemusta.

Peli itsessään on tullut lukuisasti palkituksi sekä ollut suuri menestys myyntitilastollisesti, vaikka sen pelikokemuksena tarjoamassa tarinankerronnassa tai hahmoissa ei ole mitään mitä ei ennalta pystyittäisi päättelemään. Huomion arvoista on, että Gears of War voitti Game Critics Awardsissa: Best of E3 2006 parhaan toiminta- sekä konsolipelin palkinnon. Alan Wake oli ehdolla vuonna 2009 Best original games -sarjassa, mutta jäi ilman palkintoa (Game Critics Awards 2012).

4 PÄÄHAHMON KASVUN DRAMATURGIAN MERKITYS PELISSÄ

4.1 Pelin tarinan alku päähahmon näkökulmasta

Aloitussanat tarinassa, kirjassa tai näytelmässä ovat aina merkityksellisimmät. Aloituskohtaus elokuvassa voi välittää elokuvan sävyn ja herättää kiinnostusta yleisössä. Pelissä voidaan myös käyttää alkua houkuttelemaan pelaajaa pelaamaan. Pelin alussa esitellään päähenkilöjä ja tuodaan esiin mielentila tai sävy, joka tahdittaa peliä. (Perry 2009, 89.)

Alan Wake -peli alkaa kamera-ajolla Bright Fallsiin metsämaisemissa. Alan toimii kertojajäsenenä. Hän aloittaa pelin tarinan ensimmäisen sanat lainaamalla intertekstuaalisesti Stephen Kingiltä: "Stephen King once wrote that "Nightmares exist outside of logic, and there's little fun to be had in explanations; they're antithetical to the poetry of fear"." (Alan Wake 2010a.) Intertekstuaalisuus tarkoittaa kirjallisuudessa, että kirjallisiin teksteihin lainataan tekstiä muista jo olemassa olevista teksteistä suorasti tai epäsuorasti. Lainatut tekstit saavat uusia merkityksiä riippuen niiden käyttötarkoituksesta (Helsingin yliopisto 2012). Perustellusti Alan Wake -pelissä fiktiivinen kirjailija lainaa toiselta kirjailijalta. Alanin Stephen Kingin lainaus viittaa siihen, että jotain odottamatonta tai selittämätöntä tulee pian pelissä tapahtumaan.

Pelin maailma pyrkii alussa osoittautumaan realistiseksi oikeaa maailmaa kuvaavaksi paikaksi. Ottaen huomioon, että Bright Fallsin luoteisamerikkalainen pikkukaupunki on itsessään fiktiivinen. Tässä tapauksessa pelissä on tyyllisesti nykyaikainen, meidän aikaamme sijoittuva lähtöasetelma, joka rikotaan siten, että pelattava pelihahmo on voimakkaampi kuin tavallinen ihminen (Schell 2008, 272). Alan on fyysisiltä ominaisuuksiltaan tavallinen mies. Hänellä on kyky kirjoittaa pimeyden voimien avulla tekstistä todeksi muuttuvia tapahtumia.

Alan jatkaa kertojana: "In horror story, the victim keeps asking "why"? But there can be no explanation, and there shouldn't be one. The unanswered mystery is

what stays with us the longest, and it's what we'll remember in the end. My name is Alan Wake. I'm a writer.” (Alan Wake 2010a.) Koska peli kuvataan psykologiseksi trilleriksi, se tulee sisältämään mysteerin elementtejä sekä kauhua kerronnassaan. Tällä tavoin peli virittää pelaajan oikeanlaiseen tunnelmaan ja luo odotuksia sen tarinan sekä päähahmon suhteen.

Seuraavaksi Alan näkee kirjoittamiseen liittyvän painajaisen, jossa hän on matkalla majakkaan syystä, jota hän ei itse muista. Valoisa metsän kuvaus muuttuu yöksi. Alan on myöhässä ja ajaa ylinopeutta autollaan pimeällä tiellä metsän keskellä. Tiellä seisoo Liftari (Hitchhiker), jonka yli Alan ajaa. Alan pysähtyy tutkimaan Liftaria tarkemmin ja toteaa hänet kuolleeksi. Alanin omasta elämästä ja hänen tarinan kannalta olennaisesta motiivista kertoo Alanin ensimmäinen reaktio hänen tajutessaan Liftarin olevan kuolleen. Alan toteaa, että hänet tuomitaan murhasta, jonka takia hän ei enää voisi nähdä Alicea. Alicen menettämisen pelko on ristiriidassa Alanin ulkoiseen käytökseen, sillä hän ei pysty keskustelemaan Alicen kanssa ongelmistaan. Yllättäen Liftarin ruumis katoaa tieltä ja pelin ensimmäinen episodi ”Nightmare” alkaa.

4.2 Lineaarisuus kerronnassa

Kirjat ja elokuvat ovat lineaarisia tarinankerronnan muotoja. Niissä on yleensä selkeä polku alusta loppuun. Kummankin median suhteen on ollut useita yrityksiä tehdä mahdolliseksi lukijalle tai katsojalle valita vaihtoehtoisia loppuja. Nämä yritykset ovat osoittautuneet enemmän pelinkaltaisiksi, ei-lineaarisiksi. (Peder sen 2003, 14). Peleissä tarinankerronnan kannalta hyvät päähahmot ovat pohjimmiltaan lineaarisia. Niillä on yhtenäinen, selkeä alku, keskikohta sekä loppu. Lineaaristen päähahmojen tarinankerronnan draaman kaaren lopussa seuraukset pystytään perustelemaan ja pohjustamaan pelin tarinan alkuvaiheessa. (Vg Story Design 2012.)

Lineaarisesti etenevän pelin tarina etenee suoraviivaisesti alusta loppuun. Pelaaja muuttaa pelissä interaktiivisella toiminnallaan lineaarisesti etenevää kerrontaa. Elokuvissa katsojat eivät voi muuttaa elokuvan tarinan kulkua. Tilanne on sama lineaarisesti etenevässä pelissä, kunnes pelaaja päättää liikkua eri

suuntaan kuin pelin tarinan on tarkoitus edetä. Tällöin peliin täytyy lisätä hahmoja, jotka ohjaavat pelaajaa oikeaan suuntaan jatkamaan tarinan kulkua. (YLE 2012.) Pelaaja saattaa eksyä matkalla päämääräänsä ja joutua harhailemaan pelihahmollaan pelin maailmassa. Tämä hidastaa pelin tarinan etenemistä ja näin ollen pelin henkilöhahmon kasvamista. Jos pelaajalle ei ole vaihtoehtoja muuttaa pelaajana hahmon toiminnan suuntaa pelissä, se ei ole peli (Perry 2009, 84). Esimerkiksi pelaajan tulisi pystyä käyttämään aikaa omaehtoiseen pelin maailman tutkimiseen. Pelin tarina ei saa tällöin yhtäjaksoisesti pakottaa pelaajaa jatkamaan, sillä tämä saattaa vaikuttaa negatiivisesti pelaajan pelikokemukseen ja tarinankerronnan kärsimiseen.

Remedyn tavoite oli hakea Alan Wakelle televisiosarjamaista kerrontatapaa. Alan Waken minisarjoissa on selkeä alku, keskikohta ja loppu. Peli etenee näin lineaarisesti aina loppuratkaisuunsa asti. Lopun tilanne jätetään televisiosarjamaisen kerrontatavan mukaan avoimeksi. Käytännössä jokainen pelin jakson tarina sisältää konfliktin seuraavaa jaksoa tai pelin loppua huomioiden. Pelin loppu antaa konfliktin seuraavaa peliä tai sen lisäosaa varten. Tässä tapauksessa konfliktit toimivat koukkuina saada pelaaja jatkamaan pelaamistaan ja mahdollistavat sekä perustelevat Alanin kohtaamat erilaiset ulkoiset konfliktit.

Kuten Alan Waken -pelin kannessa luonnehditaan, peli on "A Psychological Action Thriller". Trilleri perustuu tunteiden välittämiseen katsojille. Tämä koostuu yleisesti ottaen kahdesta tasosta: väkivallasta sekä vaarasta ja psykologisesta kokemuksesta (Dixon 2000, 158). Trillerille ominaista on myös mysteerin luominen. Näin ollen peli itsessään sisältää mysteerinomaisia kauhun elementtejä, jotka ennakoivat tuntematonta vaaraa sekä synnyttävät ahdistuneisuutta (Vacklin ym. 2008, 234). Pelin loppuratkaisu on jätetty päähenkilöhahmon kohdalta auki. Pelin loppuratkaisu kertoo, että Alan onnistuu kirjoittamaan novellille hyvän lopun ja pelastamaan Alicen. Lopullinen mysteerin ratkaisu ratkeaa vain Alanille, sillä pelin tarina ei kerro, mitä hänelle kirjoittamisen jälkeen tapahtuu.

Mysteerissä katsoja joutuu altavastaajan rooliin. Katsoja pystyy ymmärtämään, että on olemassa jotain tietoa mitä hänelle ei ole vielä kerrottu. Henkilöhahmo ja pelaaja laitetaan samalle viivalle, missä he yrittävät samanaikaisesti ratkaista

mysteeriä. Tilanne on mielenkiintoinen, sillä pelaaja voi osallistua kerrontaan omalla päättelykyvyllään. Jos henkilöhahmo perustelemattomasti saa tietää enemmän kuin pelaaja, tämä saattaa ärsyttää pelaajaa. (Vacklin ym. 2008, 234.)

Peleissä lineaariselle kerronnalle on tyypillistä, että niissä käytetään välianimaatioita (cutscenes) selventämään sekä esittämään tilanteita pelaajalle. Välianimaatio tarkoittaa traileria tai suurta hetkeä pelissä. Välianimaatioita voidaan parhaiten käyttää lyhyinä voimakkaina iskuina, jolloin niiden tulisi olla visuaalisesti vangitsevia, mielenkiintoisia ja teräviä. (What Games Are 2012.) Välianimaatiot tarinankerronnan välineenä ovat erittäin hyödyllisiä oikein ja varovaisesti käytettyinä. Välianimaatiot ovat kuitenkin vain välineitä tarinan eteenpäin viemiseksi eikä niitä välttämättä tarvitse käyttää ollenkaan pelin tarinankerronnassa. (Now Gamer 2012.) Pelin tarinan sekä päähahmon draaman kaaren tulisi olla tiivis ja selkeä kokonaisuus, jotta tarinan seuraaminen ajallisesti pitkässä kokonaisuudessa tuntuu loogiselta.



Kuva 7. Alanin ja Alicen avioliittoa kuvataan pelin välianimaatiossa takautumina. Näin voidaan antaa informaatiota ja perustella päähahmon motiivia ja tahdon-suuntaa. (Video Game Blogger 2012.)

Pelin tarinan kerronnassa käytetyt välianimaatiot kuitenkin sisältävät ongelmia pelaajan ja pelattavan päähahmon suhteen. Välianimaatiot saattavat sisältää päähahmoa koskevia tapahtumia, joissa päähahmo saattaa toimia eri tavalla kuin itse pelissä. Pelin välianimaatiossa päähahmo saattaa tehdä jotain tarinankerronnalle tärkeää, mitä pelaaja hänellä ei voi itse pelissä tehdä. Tällaisessa tapauksessa tarina ei täydennä pelaajan pelikokemusta vaan saattaa jopa huonontaa pelikokemusta. Tasapainon saaminen tarinankerronnan välineenä ja pelaajan pelikokemuksen välillä on erittäin tärkeää. (Now Gamer 2012.)

Alan Wake -pelissä yöllä ja pimeässä tapahtuu uhkaavia asioita sekä vaaratilanteita. Yöllä Alan on pelin aikana suurimmassa vaarassa. Pelissä, episodi 4:ssä, Alan ja hänen ystävänsä Wheeler päätyvät yöllä Anderssonin veljesten omistaman tyhjiällä olevan maatilan asuinrakennukseen. Alan on epätoivoinen Alicen löytämisen suhteen. Wheeler löytää asuinrakennuksesta alkoholia ja ehdottaa humaltumista. Aluksi Alan vastustaa ajatusta, mutta suostuu juomaan. Pelissä on aiemmin käynyt ilmi, että Alan on taipuvainen juomaan alkoholia. Yllätys ei sinänsä ole, että Alan juo alkoholia ja sammuu. Toisaalta voidaan pohtia miten Alan yöllä unohtaa ympärillään olevan vaaran, pimeyden. Sammu-neena, tiedottomassa tilassa Alan olisi helppo saalis pimeydelle.

Kyseinen välianimaatio on merkityksellinen tarinan kannalta ja välttämätön sen eteenpäin viemiseksi, minkä Alan itsekin toteaa kerronnassaan. "It was crazy drunken dream, and yet it was more than that. It was the truth, a suppressed memory unearthed by the Anderssons` moonshine. I was there, an out-of-body observer. This was the night Alice and I had arrived to Bright Falls, the night Alice disappeared. I had a chance to find out what had happened." (Alan Wake 2010a.) Anderssonin veljesten asuinrakennuksesta löydetty alkoholi (Moonshine) ei ole tavallista alkoholia. Sen vaikutuksen alaisena pystytään saamaan olennaista tietoa pelin tarinan ja päähahmon kannalta. Tästä pelissä on annettu aiemmin informaatiota. Voi pohtia kuitenkin olisiko henkilöahmon ja pelikokemuksen kannalta uskottavampaa, että Alan humaltuu ja sammuu päivällä, jolloin vaaran ei oleteta olevan läsnä? Alanin humaltuminen yöllä tuo sen jännityksen pelin kerrontaan vaikka se on ristiriidassa tarinan logiikan kannalta.

4.3 Lineaarisesti etenevän tarinapohjaisen pelin ongelmia

Pelin tarinasta riippumatta peli itsessään on aina epälineaarinen johtuen pelaajan interaktiivisuudesta pelin kanssa. Pelin tulisi tarjota vähintään illuusio pelaajan vapaasta tahdosta toimia pelin tarinassa. Pelaajan tulisi pystyä tuntemaan, että hänellä on vapaus toimia pelissä – ei täysi vapaus, mutta vapaus pelin tarjoamien lakien puitteissa. Nämä puitteet määrittävät, mitä pelaaja pelin maailman sisällä voi tehdä. Mikäli näin ei ole, peli ei herätä mielenkiintoa. (Costikyan 2012.)

Jos pelaajalla ei ole mahdollisuutta vaihtoehtoihin etenemistapoihin, pelaajasta saattaa tuntua, että hänet vain kuljetetaan läpi pelin. Tällöin pelaamisesta ja pelin tarinasta tulee passiivinen pelikokemus. Vaikka päähahmo kasvaisi ja muuttuisi pelin tarinan edetessä, pelaajasta saattaa tuntua siltä, että hänen pelaamisellaan pelin tarinan kannalta ei ole merkitystä. (Costikyan 2012.)

Voidaan pohtia olisiko Alan Wake -peliin pystytty liittämään vaihtoehtoisia päätöksenteko mahdollisuuksia, joihin pelaaja tarinankerronnassa pystyisi vaikuttamaan. Alan Wake -peli etenee lineaarisesti tarinansa puolesta. Olisivatko pelaajalle tarjotut vaihtoehdot lisänneet pelin tarinankerronnallista arvoa ja merkitystä niin hahmon kasvukaareissa kuin tarinankerronnassa? Pelaajan vapaus pelissä olisi rikkonut pelin televisiosarjamaista kerrontaa. Tällöin pelin tarinan kokonaisuuden jakaminen kuuteen erilliseen jaksoon ei olisi ollut mahdollista.

Voidaan miettiä olisiko pelaajalle merkitystä pelin tarinan kannalta kohdata tilanteita, joissa hänen täytyy tehdä vaikeita valintoja. Antaisiko se pelille lisäarvoa, että pelaaja joutuisi päättämään pelastaako Alan hädässä olevan kaupungin sukkaan vai ei? Tulisiko edellä mainitulla tilanteella olla jokin seuraus Alanin hahmon kasvukaarella? Pelin tarina päättyy ennalta käsikirjoitettuun lopputulokseen, jolloin pelaajalle annetuilla vaihtoehdoilla ei välttämättä olisi kovinkaan suurta merkitystä tarinankerronnan kannalta. Toisaalta se voisi muuttaa pelaajan pelikokemusta ja suhdetta Alaniin henkilökohtaisemmaksi.

Pelissä pelaajalle annetaan vapauksia tutkia maailmaa omalla tempollaan etenkin pelin päiviin sijoittuvissa paikoissa. Pelaaja voi tutustua esimerkiksi Alanin

kautta Bright Fallsin nähtävyyksiin sekä historiaan erilaisissa puitteissa. Tällöin pelaaja voi päästä kosketuksiin paremmin pelin maailman kanssa. Pelaajalla on mahdollisuus kerätä pelissä käsikirjoitussivujen lisäksi termospulloja ja katsoa satunnaisia televisiolähetystyksiä fiktiivisestä televisiosarjasta Night Springs. Tällaisten elementtien etsiminen vaatii pelaajan omaa motivaatiota olla kiinnostunut pelin tarinan tarjoamasta maailmasta. Tällaiset vaihtoehtoiset mahdollisuudet toisaalta antavat pelaajalle onnistumisen tunteita löytämisestä. Nämä elementit eivät kuitenkaan vaikuta pelin tarinaan tai sen päähahmon draamaan millään tavalla. Tosin Night Springs sarjassa olevat jaksojen vaihtuvat protagonistit toimivat paranormaalien aiheiden parissa ja päätyvät usein kuolemaan. Huomioitavaa on, että Night Springs sarjaa voi katsoa vain pelin yöaikaan, jolloin Alan on itsekkin kosketuksissa enemmän yliluonnollisten asioiden parissa.

Pelissä kerätyillä termospulloilla on merkitystä vain pelaajan tilastoissa. Pelaajan omasta tahdosta kiinni tuntuuko hänestä palkitsevalta, kun hän on kerännyt kaikki sata pelistä löytyvää termospulloa ilman tarinankerronnallista palkintoa. Toki termospullot voivat herättää sarkastisia mielleyhtymiä pelaajassa. Termospullossa olevan kahvin tehtävä on pitää ihminen valveilla ja sattuneesta syystä Alanin sukunimi Wake tarkoittaa tätä. Termospullot voivat olla intertekstuaalisesti viitteitä Twin Peaks -televisiosarjan päähenkilöön Agent Dale Cooperiin ja hänen kahvin himoonsa. Tämä herättää ironiaa pelin maailman sisällä, tosin olettaen, että pelaaja itse on tietoinen tästä viittauksesta.

Kun pelaaja saa kerättyä osan kahvitermospulloista, hänet palkitaan "Damn Good Cup of Coffee" -saavutus merkinnällä. Saavutus on nähtävissä pelaajan profiilissa. "Damn Good Cup of Coffee" puolestaan on intertekstuaalisesti lainattu Twin Peaksin Agentti Cooperin dialogista (Lynchnet 2012). Muuta palkintoa termospullojen kerääminen ei pelaajalle anna ja se saattaa herättää pelaajassa ristiriitaisia tuntemuksia. Tämä käy ilmi pelifoorumilta poimitusta pelaajan kommentista: "So what was the whole point of collecting all those Coffee thermoses? I didn't use them for anything and they don't give anything...so what is the point? I understand getting the scrips pages-it fills the blanks in the story but the thermoses don't do anything....". (Gamefaq 2012.)

On olemassa pelaajien asettama ongelma pelien tarinan sekä pelillisten vaatimusten välillä. Pelin päähahmon erkaneminen lineaarisesti etenevän pelin tarinan polulta saa aikaan vähemmän tyydyttävän tarinan. Pelaajan vapauden rajoittaminen puolestaan saa aikaan vähemmän tyydyttävän pelin. (Costikyan 2012.) On mahdollista ajatella, että Alan Wake -pelissä olevat lisäelementit, kuten termospullot lisäävät pelin pelillisien ominaisuuksien viihdearvoa. Toisaalta tarinan ja päähahmon draaman kannalta ne ovat merkityksettömiä elementtejä. Toisaalta termospullot tarjoavat Alan Wake -pelissä pelaajalle mahdollisuuden valita tarinan sisällä kerätäkö niitä vai ei. Voidaan miettiä tulisiko näiden elementtien kuitenkin vaikuttaa pelin tarinaan tai päähahmon kasvamiseen siten, että ne tuntuvat pelaajasta merkityksellisiltä vaikka ne eivät vaikuttaisi varsinaisesti pelin lopputulokseen. Kaikki pelaajat eivät ole kiinnostuneita tämänkaltaisista pelillisistä ominaisuuksista. Tästä johtuen tämänkaltaiset elementit eivät voi vaikuttaa pelin tarinankerrontaan kovinkaan merkityksellisesti. Alan Wake -pelissä termospullot olisivat voineet tarjota mahdollisuuden draaman kaaressa Alanille olla jotain tai tulla joksikin.

4.4 Mentorin merkitys päähahmon kasvamiselle

Alan Wake -pelissä pelin päähahmo tarvitsee pelin tarinan kannalta mentorin – tarinan alkuun panevan voiman (Sheldon 2004, 7). Pelin alussa Alanin mentori on Alice. Pelin ensimmäinen päähahmoa kohtaava konflikti on riita Alicen kanssa. Konfliktista syntyy Alanille ensimmäinen kriisi, jonka seurauksena Alan menettää Alicen. Tästä johtuen Alan joutuu toimimaan pelissä ensimmäisen kerran itse. Hän joutuu henkilödraaman kannalta ottamaan vastuun tarinan tapahtumista sekä määrittämään motiivinsa ja päämääränsä.

Mentoriin liittyy ajatus myös mentorin menetyksestä. Alan menettää Alicen pimeydelle. Toisaalta Alan tiedostaa lähes pakkomielteenomaisesti omassa päätelyssään, että Alice on elossa. Pelin tapauksessa Alice muuttuu mentorista, Alanin tarinan ja kehityksen kannalta eteenpäin vieväksi moottoriksi. Tähän asti Alan on toiminut Alicen antamien tehtävien mukaan. Pariskunnan saapuessa

Bright Fallsin kaupunkiin Alice käy tankkaamassa auton ja pyytää Alanin tällä välin hakemaan Cauldron Laken saaren mökin avaimen.



Kuva 8. Mentori voi olla päähahmolle läheinen ihminen, jonka menettäminen Alan Wake -pelin tapauksessa antaa Alanille tahdon sekä dramaturgisen kasvun suunnan (Alan Wake 2012).

Alan Wake -pelin tarinasta on löydettävissä myös toinen mentori. Yleisesti ottaen peleissä mentori voi olla myös yliluonnollinen hahmo tai hahmo, jolla on epätavallisia voimia. Mentori voi kuitenkin myös olla tavallinen henkilö, kuten Alice. (Sheldon 2008, 78.) Alice on Alanin toiminnan alkuun saava voima. Alice liittyy Alanin New Yorkin takautumiin, persoonan muotoutumiseen ja motiiveihin ennen tarinaa sekä tarinan aikana. Pelin toinen, yliluonnollinen, mentori on edesmennyt kirjailija Thomas Zane. Zane opettaa Alanille kykyjä pärjätä painajaismaisessa Bright Fallsissa pimeyttä vastaan.

Alan näkee ensimmäisessä episodissa "Nightmare" painajaisessaan valoa loistavan majakan. Alan olettaa, että majakassa on jotain hänelle tärkeää. Tämä liittyy Alanin toiseen mentoriin. Kirjailija Thomas Zane on joutunut 1970-luvulla pimeyden uhriksi. Selittämättömällä tavalla Zane kokee, että Alanille koituu samanlainen kohtalo. Zane on siis yliluonnollinen olento – valo pimeydessä. Tämä toisaalta on rinnastettavissa Alicen pimeyden pelkoon. Alanin täytyy pelin ede-

tessä kulkea pimeydestä kohti valoa, kun samalla hänen päämääränsä on päästä Alicen luo.

Aiemmin kuollut Liftari hyökkää pimeydestä Alanin kimppuun kirveen kanssa. Liftari yrittää hakata Alania kirveellä ja kyseenalaistaa Alan kirjailijana. Liftari vertaa Alania jumalaan, joka kirjoituksillaan leikkii ihmisten hengillä. Liftari kertoo Alanin luoneen hänet ja että Alan on nyt osana draamaa. Alan pakenee Liftaria pimeydessä ja ymmärtää kirjoittaneensa Liftarista teokseensa. Pakonsa aikana Alan näkee valon, joka kutsuu hänet luokseen. Valo on Thomas Zane.

Zanen, mentorin, tehtävä pelin alussa on kertoa uhkaavasta pimeydestä sekä antaa Alanille tarvittavat välineet pimeydessä selviytymiseen – aseeseen sekä taskulampun. Zane käskee Alanin kohtaamaan Liftarin ja tappamaan hänet taskulampun valolla sekä ampumalla käsiaseella. Alan oppii puolustamaan itseään pimeyttä vastaan ja ampuu Liftarin. Zane opastaa Alania aina pelin loppuratkaisuihin asti.

4.5 Alan Waken sankarin matka

Pelin alun tapahtumista voi huomata viittauksia Joseph Campbellin luomasta monomyytistä eli sankarin matkan tarinamallista. Joseph Campbellin sankarin matkan tarinamalli muodostuu kolmesta osasta. Ensimmäinen osa on Departure (Lähtö), Initiation (Initiaatio) ja Return (Paluu). Campbellin luomaa sankarin monomyyttiä käytetään ja sovelletaan useissa videopeleissä sekä elokuvissa esimerkiksi elokuvien Tähtien sota sekä Matrixin tarinankerronnassa (Perry 2009, 76). On mahdollista olettaa, että Campbellin sankarin matka liittyy Alan Wake -pelin kerrontaan. Sankarin matka tarkoittaa kertomuksen päähenkilön matkaa tarinan halki. Alan kirjoittaa pelissä novellin käsikirjoitusta nimeltä Departure, joka Campbellin sankarin matkan tarinamallissa tarkoittaa sankarin matkan alkamista. (Campbell, 2004, 45.) Kun pelissä Alan herää menetettyään Alicen kolaroidusta autosta, hän löytää autosensa takapenkiltä kirjoittamansa novellin ensimmäisen sivun, missä lukee Departure. On oletettavaa, että Alanin sankarin matka on alkanut. Pelin lopussa Alan kirjoittaa viimeisen sivun Departure.

ture-novelliin. Tulkinnanvaraiseksi jää päättykö sankarin matka vai alkaako sankarin matka vasta pelin ensimmäinen tuotantokauden loputtua?

Pelin henkilöhahmon dramaturgian kasvukaari on mahdollista rakentaa aiemmin tarinankerronnan apuna käytettyjen mallien avulla. Elokuvien tarinoita rakennetaan samalla tavalla. Valmiita tarinamalleja voidaan myös muokata tarinalle sopivaksi, jolloin perusrunko säilyy samanlaisena. Tämä helpottaa lineaarisen pelin ja henkilöhahmon dramaturgista kasvua, kun pystytään valmiin mallin avulla määrittämään keskeiset tapahtumat sekä konfliktit. Tarinan kannalta pelin käsikirjoituksen alkuvaiheet ovat hyvin samanlaiset kuin elokuvaa, tv-sarjaa tai kirjaa tehtäessä (Dome.fi 2012a).

Seuraavassa käsitellään Campbellin sankarin matkan tarinamallin ensimmäistä osaa Departure. Tätä analysoidaan Alan Wake -pelin tarinan oletetun sankarin matkan alkutilanteeseen.

Pelissä Alan saa kutsun seikkailuun, kun Alice saa suostuteltua hänet lähtemään Bright Fallsiin. Kutsu seikkailuun tarkoittaa hahmon kannalta lähtemistä pois tutusta elinympäristöstä ja kynnyksen ylittämistä. Päähahmo siirtyy yhteisönsä piiristä tuntemattomalle alueelle paikkaan, missä tapahtuu yliluonnollisia sankaritöitä, kohdataan vaaroja ja voidaan löytää aarteita. (Campbell 1990, 59–64.) Päähahmo kasvaa dramaturgian tasolla siten, että hän ei voi enää palata takaisin tilanteeseen, jossa hän oli tarinan alussa. Tässä tapauksessa Alicen rooli pelissä on olla sankarin alkuun paneva voima - mentori. Sankarin seikkailuun vievä mentori voi olla turvallinen ja päähahmolle läheinen ihminen, joka tietää mihin päähahmo on kykeneväinen (Sheldon 2004, 77).

Alicen todellinen motiivi mennä Bright Fallsiin on löytää ratkaisu Alanin kirjoittamisblokkiin. Alan kuvittelee, että kyseessä on lomamatka Cauldron Laken mökkisaarelle, jossa hän voi rentoutua ja unohtaa arjen murheet taakseen. Alanin saadessa selville Alicen oikean motiivin, pariskunta riitautuu. Campbellin sankarin matkan mallia tarkastellessa Alicen motiivin paljastuminen, yritys saada Alan jälleen kirjoittamaan on sankarin kutsu seikkailuun. Campbellin mallin mukaan sankari kieltäytyy kutsusta ja saattaa suunnata mielenkiintonsa muihin

ärsykkeisiin (Campbell 2004, 54). Pelissä Alan suuttuu ja astuu ulos mökistä pimeyteen. Hahmon dramaturgian tasolla tämä tarkoittaa sitä, että Alan ei ole vielä valmis astumaan eteenpäin. Olennaista kutsusta kieltäytymisessä on, että päähahmo ei tahdo luopua siitä, mitä pitää itselleen parhaimpana etuna (Campbell 1990, 65). Alan tietää Alicen pelkäävän pimeää niin paljon, että hän ei seuraa Alania ulos. Alan toteaa pohdinnallaan, että hänen täytyy saada olla rauhassa

Campbellin seuraava vaihe sankarin matkan mallissa on yliluonnollinen apu. Yliluonnollinen apu voi olla vanha mies tai nainen, joka antaa sankarille apukeinon taistella pahaa vastaan. (Campbell 2004, 63.) Pelissä tarinan kannalta sankarin yliluonnollinen apu on pimeys sekä Jagger, jotka kaappaavat Alicen. Jagger on vanha nainen, joka auttamisen sijasta luo sankarille esteitä tarinassa. Kuitenkin Alan Wake -peli käsittelee Alanin kirjoittamisvaikeuksia, jolloin Jagger antaa Alanille kyvyn kirjoittaa jälleen. Tämän avulla Alan myöhemmin onnistuu pelastamaan Alicen pimeydeltä.

Alanin rauhoittuessa hän kuulee Alicen avunhuudot mökistä. Alan säntää mökkiin ja näkee mökin toisen ulko-oven kautta järven. Alan ryntää järvelle ja on näkevinään Alicen vaipumassa järven pohjaan veden pinnan alle. Alan ei epäroï. Hän hyppää järveen korkealta kallion kielekkeeltä pelastaakseen Alicen.

Alan ottaa henkilöhahmon kasvukaaren kannalta ensimmäisen askeleen kohti sankaruutta. Samalla hän läpäisee Campbellin sankarin matkan kohdan – ylittää ensimmäisen kynnyksen. Myöhemmin Alan herää kolaroidusta autosta kallionjyrkänteeltä ja toteaa Alicen kadonneen. Alan on päätenyt mentorinsa avulla Campbellin sankarin matkan mainitsemaan tilanteeseen valaan vatsassa. Tarinan sankari ei vielä voi voittaa tai lepytellä kohtaamaansa voimaa. Tässä tapauksessa sankari nielaistaan tuntemattomaan ja hänen oletetaan kuolevan. (Campbell 1990, 80, 88–89.) Ensimmäinen episodi päättyy, kun Alan pääsee huoltoasemalle, josta hän pystyy soittamaan apua.

Sheriffi Sarah Breaker noutaa Alanin huoltoasemalta ja kertoo, että Cauldron Lakella ei ole olemassa saarta, jossa mökki sijaitsee. Sheriffi Breaker ei myös-

kään tiedä Takeneiden tai pimeyden olemassa olost. Alan ei kerro hänelle tapahtumista. Alanista tuntuu, että sheriffi Breaker ei uskoisi häntä. Näin voidaan olettaa, että ensimmäinen episodi jää kokonaisuudessaan tilanteeseen valaan vatsassa.

Edellä käsiteltiin Campbellin sankarin matkan tarinamallin ensimmäistä osaa Lähtöä eli Departurea peilattuna pelin tarinan ensimmäisen episodiin. Tämä siksi, että peli itsessään antaa viitteitä siitä, että Alan sankarina on lähtenyt pelin ensimmäisellä tuotantokaudella matkalle. Pelissä samanlaista tarinankerronnallista rakennetta käytetään toistona pelin kuudessa eri episodissa. Alan kirjoittaa pelin lopussa viimeiset sanat Departure-novelliinsa. Tämä viittaa siihen, että hänen sankarin matkansa on vasta alkanut. Tämä puolestaan saattaa mahdollisesti selittää, miksi pelin loppuratkaisu jää auki. Jos peli jatkuu sankarin matkan tarinamallin mukaan, Alan siirtyy pelin oletetussa toisessa tuotantokaudessa Campbellin sankarin matkan tarinamallissa kohtaan Initiaatio. Tämän jälkeen hän voi jatkaa kolmanteen osaan eli Paluuseen.

4.6 Sivuhahmon merkitys henkilöhahmon kasvukaarelle

Apuri (Sidekick) tuodaan pelin tarinaan, jotta voidaan keventää tarinan tunnelmaa tai jotta voidaan tuoda esiin päähahmon luonteenpiirteitä. Apurit saattavat tuoda komediallisia piirteitä, apua päähenkilöhahmolle tai hyödyllisiä selityksiä tarinankerronnan kautta. Apurin tehtävä voi olla keino saada päähenkilö näyttämään hyvältä. Apuri voi myös kuolla, mutta tässä tapauksessa on oltava varovainen, sillä kuoleman on oltava merkitsevässä roolissa henkilöhahmon kasvukaareissa. Muuten apurin kuolema voi kuvastaa pelissä pelaajan epäonnistumista. (Sheldon 2004, 81.) Alanin tapauksessa hänen agenttinsa sekä ystävänsä Barry Wheeler on apuri. Apurina hän on monipuolinen ja näin ollen palvelee tarinan kerrontaa.

Apurin paras käyttötarkoitus tarinan kerronnassa on olla henkilö, jolle pelin päähahmo voi puhua pelin eri vaiheissa. Apurin tärkein tehtävä on siis helpottaa tarinankerrontaa. Toisaalta apuri saattaa myös aiheuttaa konflikteja, kuten kadota, joutua kidnapatuksi tai aiheuttaa jännitteitä päähahmon päämäärän saa-

vuttamisessa. (Sheldon 2004, 82.) Etenkin lineaarisesti etenevässä pelissä apuri helpottaa tarinankerrontaa. Siinä missä päähahmolla voi olla konfliktien jäljiltä vaikeuksia etenemisessä, apuri voi nopeuttaa hänen etenemistään tarjoamalla dramaturgian kautta vaihtoehtoja tilanteen ratkaisemiseksi.



Kuva 9. Wheeler tuo pelin tarinaan komediallisia elementtejä synkässä pelin ympäristössä (Alan Wake 2012).

Pelissä Wheeler saapuu Bright Fallsiin, kun hän ei ole viikkoon kuullut Alanista tai Alicesta mitään. Wheeler on Alanin kirja-agentti. Hän on heikkohermoinen, menestyksekkäs newyorkilainen, joka on raivannut tiensä elämässään. Wheeler ei ole ollenkaan kotonaan Bright Fallsin maalaisseudulla, mutta matkustaa sinne epäroimättä, kun hän aistii Alanin tarvitsevan häntä. (Alan Wake 2010b, 8). Wheeler tuo omalla äkkipikaisella käytöksellään vastavoimaa Alanin vakavaan luonteeseen. Wheeler tekee myös sen mitä pelin sankari Alan ei voi tehdä – Wheeler pelkää ja näyttää tarinassa heikolta Alaniin verrattaessa. Alan teettää hänellä tarinankerronnan kannalta olennaisia informatiivisia tehtäviä. Wheeler tuo näin tarinaan uutta tietoa esimerkiksi Cauldron Lakesta ja sen historiasta. Paikoin Wheeler tuo Alanille lisää tehtäviä sekä ratkaisuja, mutta useimmiten Alan joutuu pelastamaan ystäväänsä tuon tuosta Takenien kynsistä. Tämän avulla Alanista saadaan uusia puolia esiin. Alan ei jätä koskaan ystäväänsä pu-

laan. Tämä aiheuttaa tarinankerronnassa vaihtoja, sillä Alan joutuu muuttamaan toimintaansa suuntaa pelastaessaan Wheeleria. Henkilöhahmon draaman kasvun kannalta tämä tuo lisää konflikteja sekä esteitä Alanille.

4.7 Hahmon kokema maailma

Pelissä maailma tarkoittaa paikkaa, mihin pelin tapahtumat sijoittuvat. Pelin maailma tarkoittaa ympäristöä, missä pelaajat saavat kokemuksiaan pelistä. Se sisältää omat sääntönsä, hahmonsa, maastonsa jne, joiden kanssa pelaaja on vuorovaikutuksessa pelihahmonsa kautta (Perry 2009, 409–411). Ympäristö sisältää kaiken, minkä pelaaja voi nähdä ja kokea, mutta sillä ei ole vaikutusta pelin päähahmoihin. Pelin tarina puolestaan sisältää päähahmojen väliset suhteet, dialogin, tapahtumat sekä päähahmoja kohtaavat ongelmat, (VG Story Design 2012.)

Pelin maailman läsnä olo luo pelikokemuksesta paljon tyydyttävämmän. Se sisustaa paremmin tuotetun kontekstin pelin päähahmon ja maailman välillä, jota pelaaja voi tutkia. (Gamasutra 2012c.) Päähahmon kasvu tarinassa voi jäädä vajavaiseksi, jos hän ei ole selkeässä vuorovaikutuksessa maailmansa kanssa. Vuorovaikutteinen maailma sankariin nähden pystyy lisäämään tarinankerronnallisia elementtejä ja välittämään informaatiota itsestään pelaajalle.

Alan Wake -pelissä Alan tunnettuna kirjailija yrittää pitää matalaa profiilia ollessaan Bright Fallsissa. Kuitenkin pikkukaupungin asukkaat tunnistavat hänet kirjailijana sekä kehuvat hänen kirjoittamia kirjojaan. Alan saa pelissä kutsun esiintymään kaupungin yöradioon. Alan kuitenkin kieltäytyy kohteliaasti kutsusta. Pelattavan päähahmon sekä maailman vuorovaikutuksen kautta pystytään antamaan uusia piirteitä sekä värittämään pelin tarinaa.

Vaikka pelihahmon ja maailman välinen vuorovaikutus ei aina vie tarinaan tai päähahmon draaman kaarta eteenpäin, se voi lisätä tai antaa enemmän merkitystä hahmon käyttäytymiseen sekä identiteettiin tarinan edetessä. Se mitä päähenkilö dialogissaan sanoo ja miten hän sen ilmaisee pelin maailmassa muille hahmoilla kuvastaa hänen persoonansa ja tuo häntä enemmän esiin

henkilönä. Tällaiseen hahmoon pelaajan on mahdollista samaistua paremmin. (Gamasutra 2012c.)



Kuva 10. Pelin maailmassa päivä tuo taukoja yön taisteluille ja tapahtumille. Pelaajalla on tällöin mahdollisuus tutustua pelin maailmaan ja sen asukkaisiin. (Got Game 2012.)

Pelissä on selkeästi valon ja pimeyden vastakkainasettelua. Pelin dramaturgian kannalta on olennaista määritellä päähahmolle hänen ominaisuutensa ja mitä hän kohtaa maailmassa. Valo tarkoittaa hyvää ja pimeys pahuutta. Tällä tavoin dramaturgia ja päähahmon draaman kaaren kerronta muuttuvat päivisin ja öisin.

Päivisin Alan ratkoo ongelmia, jotka ovat enemmän mysteerejä ja ongelmien ratkaisuja muistuttavia pohdintoja. Nämä pohdinnat mahdollistavat pelaajalle taukoja taistelujen välissä. Yöt puolestaan ovat toimintapainotteisia taisteluja Takeneita vastaan. Tämän avulla hahmosta pystytään kertomaan enemmän. Miten hahmo käyttäytyy erilaisissa olosuhteissa kontekstissa maailman kanssa. Toisaalta maailma voi myös rajoittaa hahmon ulkoista olemusta sekä informaatia mitä hän välittää. Koska Alan Wake -peli jäljittelee oikeaa maailmaa, työkalut hänen ulkoisen persoonan esittämiseen ovat rajoitetut verrattaessa esimerkiksi roolipeliin tai avaruusräiskintään (Gamasutra 2012b).



Kuva 11. Yöllä pelin maailma muuttuu painajaismaiseksi taistelua ja kauhunelementtejä sisältäväksi ympäristöksi (Incgamers.com 2012).

Mikäli pelin tarinaan ja tapahtumiin upotetaan paljon henkilön taustoja, pelin fiktiivinen maailma rikastuu ja pelaajahahmo tuntuu yhtenäisemmältä maailman tyylin kanssa. Toisaalta runsas taustatarina voi haitata pelaajan itsensä kokemista pelissä, koska vahva henkilöahmon identiteetti voi tuntua pelaajasta vieraalta. Peli ja sen tarinan kokeminen ovat vahvimmillaan, kun pelaaja unohtaa pelaavansa peliä. Pelaajan tulisi tuntea, että hän itse on osana pelin ympäristöä. Liiallinen taustatarinoiden esittäminen saattaa muistuttaa pelaajaa siitä, että hän ei ole se, joka tutkii pelin maailmaa tarinan sisällä (Gamasutra 2012e).

Pelaaja kokee pelin maailmassa pelin kautta tapahtumia, joihin hän voi samaistua. Tarinan kannalta olennaiset käännteet voivat herättää tunteita pelaajassa. Näin pelit antavat pelaajalle mahdollisuuden näytellä pelaamansa hahmon kautta. Tällä tavalla pelaaja voi ilmaista itseään ja hänen kokemustaan päähahmon kautta pelin tarinan sisällä. (Gamasutra 2012e.)

On myös mahdollista, että pelien päähahmot voivat olla ns. tyhjiä hahmoja. Näillä hahmoilla ei ole muistia, historiaa tai muita näkyviä luonteenpiirteitä kuin kyky tappaa vihollisia. Tällainen tyhjä hahmo voidaan sitoa perustellusti peliin

siten, että hän tutkii maailmaa, puhuu muukalaisille ja taistelee avaruusdemoneja vastaan. Menestyneimmissä elokuvien ja kirjojen tarinoissa ei yleensä ole edellä mainitun kaltaisia tyhjiä persoonattomia hahmoja. Päähahmon on oltava aktiivinen heti kun peli alkaa. Hänen on oltava keskellä toimintaa, jahdata selkeitä tavoitteita selkeillä lopputuloksilla. Hyvällä päähahmolla on syvä taustatarina sekä konflikteja heti, kun hän ensimmäistä kertaa astuu esiin pelissä. (Vg Story Desing 2012.)

Alan Wake -peli on vahvasti käsikirjoitukseen painottuva peli, jolloin se rajoittaa pelaajan kokemusta astua Alanin rooliin pelin maailmassa. Pelin tarinasta huolimatta se tarjoaa pelaajalle vaihtoehtoista tutkittavaa, kuten Bright Fallsiin liittyvää historiaa sekä tarinoita. Pelinmaailmasta on mahdollista löytää myös salaisista kätköjä, mistä pelaaja voi saada esimerkiksi ammuksia aseisiinsa. Pelaaja pystyy myös Alanin kautta keskustelemaan ihmisten kanssa, vaikka heillä ei olisi sen hetkisen tarinan kerronnankannalta olennaista informaatiota.

5 POHDINTA

5.1 Tarvitseeko pelin päähahmon muuttua?

Pelin päähahmo on pelissä olevan tarinan keskipiste. Kaikki mitä pelin tarinan dramaturgiassa tapahtuu, tulisi olla merkityksellistä päähahmon kannalta. Ilman päähahmoa pelissä ei ole tarinaa. Tämä edellyttää sekä edesauttaa päähahmon kasvua dramaturgisella kaarella. Pelin päähahmon on muututtava läpi pelin etenevässä tarinassa. Pelin tarinan tulee sisältää vaikeita konflikteja, esteitä ja jännitteitä, jotka rakentuvat pelaajan pelin päähahmona tekemistä ratkaisuksista sekä päätöksistä. Pelin päähahmon tekemien ratkaisujen tulee olla merkityksellisiä pelin tarinan ja sen lopputuloksen kannalta, jolloin pelaajan pelikokemus palkitaan. Mitä suurempia vastoinkäymisiä tai ongelmia pelin päähahmo kokee pelin tarinassa, sitä suurempi on pelaajan saama palkitseva tunne. Pelin päähahmon tulee kasvaa draaman kaarella uskottavasti läpi pelin siten, että hän on tarinan lopussa jotain muuta kuin pelin alkutilanteessa. Pelin päähahmo toimii parhaiten silloin, kun hän saa pelaajan itsensä kautta käyttämään aikaa pelin parissa ja viihtymään pelin tarinan seurassa.

Pelin päähahmo on pelaajan ja pelin välinen kappale. Pelin päähahmon tehtävä on asettaa pelaaja itsensä rooliin pelin tarjoamassa maailmassa. On mahdollista sanoa, milloin pelin päähahmo onnistuu täydellisesti tehtävässään. Pelaajat pelaavat pelejä omina persooninaan. Pelien genret tosin rajaavat pelaajaryhmiä ja määrittelevät pelaajien ennakko-odotukset pelin pelillisistä ominaisuuksista sekä tarinasta. Tästä johtuen pelaajat saattavat odottaa erilaisia asioita niin peliltä kuin sen päähahmolta. Toiset pelaajat eivät välitä pelistä kuin sen toiminnan kautta ja toiset puolestaan vaativat peleiltä vahvoja henkilöitä sekä tarinoita. Tämä lisää haasteita toteuttaa peli, joka palkitsee molempia pelaajaryhmiä. Se myös asettaa pelin päähahmolle ja tämän draaman kaarelle suuria vaatimuksia. Ongelma saattaa olla siinä miten luoda peliin päähahmo, jonka tapahtumilla pelin tarinassa on merkitystä pelaajalle ja miten pelaaja voi näihin tapahtumiin toiminnallaan vaikuttaa pelin maailmassa?

Pelin päähahmon tulisi olla jatkuvassa muutostilassa kasvukaarellaan. Näitä muutostiloja voidaan rakentaa päähahmoa kohtaamilla konflikteilla. Oletus on, että päähahmo on pelin alussa jotain muuta kuin hän on pelin lopussa. Pelin päähahmon tulee tehdä ominaisuuksilleen uskottavia päätöksiä, joista hänellä ei ole mahdollisuutta palata enää lähtötilanteeseen. Nämä päätökset tulisi asettaa päähahmolle siten, että ne koskettavat pelaajan tunteita. Päätöksien tulisi saada pelaaja tuntemaan, että hän on voinut olla osallisena tekemässä päähahmona näitä ratkaisuja. Miltä pelaajasta tuntuisi, jos pelin tarina on ennalta käsikirjoitettu siten, että päähenkilö tulee epäonnistumaan tehtävässään pelin lopussa? Miten pelaaja suhtautuisi Alan Wake -peliin, jos Alan ei olisi onnistuisi pelastamaan Alicea?

Jotkut pelit, esimerkiksi sotapelit, eivät välttämättä tarvitse kovinkaan vahvoja päähahmoja tai tarinankerronnallisia elementtejä. Tärkeintä on pelikokemus. Tällöin peli perustuu ja rakentuu pelillisten ominaisuuksien varaan. Olisi mielenkiintoista, mutta mahdotonta sanoa, miltä pelaajasta tuntuisi pelata sotapeliä, missä pelin päähenkilö potisi toistuvasti huonoa omaatuntoa tappaessaan lukuisia vihollisjoukkoja. Tai jos peli loppuisi siten, että päähenkilö pelin lopussa ymmärtäisi tappamisensa vakavuuden ja mielettömyyden, jolloin koko pelin aikana koettu toiminta saattaisi tuntua turhalta.

5.2 Tarinankerronnan sekä päähahmon ongelmat pelissä

Ilman päähenkilöä pelissä ei ole olemassa tarinaa. Toisaalta päähahmolla ja tarinalla ei ole varsinaisesti merkitystä pelille, jos lähdetään ajatuksesta, että vain pelin pelattavuudella on merkitystä. Jos pelaaja pelaa peliä vaikeasti samaistuttavalla hahmolla, jonka taustasta pelaajalla ei ole mitään tietoa, pelaaja ei voi tietää mitä hän voi peliltä odottaa.

Ratkaisu tähän voisi olla, että pelin tarina tehtäisiin pelattavuuden kannalta enemmän merkityksellisemmäksi. Tällöin tarinankerronnalliset elementit olisivat yhtä tärkeitä pelaajan pelikokemuksessa suhteessa pelin pelillisiin ominaisuuksiin. Oletettavasti pelien pelaajat kuitenkin odottavat pelin pelikokemukselta hy-

vää tarinaa ja hyviä pelillisiä ominaisuuksia, joten on pohdittava miten tarinankerrontaa voi viedä tällä tavoin eteenpäin merkityksellisemmäksi.

Pelien lyhyestä historiasta johtuen ne ovat aiemmin mielletty enemmän lasten harrastukseksi. Tällöin pelejä ja niiden käyttötarkoitusta tarinankerronnan välineenä on väheksytty sekä aliarvioitu. Vasta nykyään pelit ovat kehittymässä tarinankerronnan välineinä. Pelien tarinankerronnalliset ja päähahmon kasvuun liittyvät ongelmat ovat nousemassa tärkeiksi elementeiksi pelikokemuksessa. Hakevatko pelit vielä muotoaan omana tarinankerronnan mediana?

Pelit itsessään ovat historiansa pohjalta lapsenkengissä elokuviin ja kirjoihin nähden. Pelit omaksuvat kerronnassaan rakenteita, maailmoja ja päähahmojen ominaisuuksia kirjoista ja elokuvista. Tällä hetkellä tarinapohjaiset pelit käsikirjoitetaan paljolti kuten elokuvat. Pelien päähahmojen dramaturgian kaaret hakevat vielä muotonsa elokuvien dramaturgisista kaarista ja kerrontamuodoista. Nämä kerrontatavat ovat kuitenkin tarkoitettu passiiviseksi eli katsottaviksi, kun taas peli on tarkoitettu pelattavaksi. Toisin sanoen peli tulisi kokea, ei katsoa.

Toisaalta elokuvaa katsottaessa katsoja kokee tunteita ja merkityksiä päässään syntyvien mielikuvien kautta. Katsoja voi samaistua elokuvan henkilöihin ja luoda heihin tunnesiteitä. Tässä tapauksessa elokuvan ero peliin nähden on, että pelissä pelaajan tulisi katsomisen sijaan pystyä vaikuttamaan toiminnallaan pelin päähahmon tarinaan. Voidaan miettiä, että tulisiko pelien irrottautua tarinankerronnaltaan kirjoista ja elokuvista omaksi tarinankerronnan välineeksi. Mikäli näin on, miten uudenlainen tai poikkeava pelien tarinankerronta olisi mahdollista toteuttaa? Ratkaisu tähän saattaa olla löydettävissä pelin kohderyhmästä eli pelaajista.

Peli antaa pelaajalle mahdollisuuden astua pelin päähahmon rooliin. Tällöin passiivinen elokuvan kaltainen katselukokemus ei riitä pelin interaktiiviseen tarinankerrontaan. Pelaajan on saatava kokea pelin tarina ja sen tuoma haaste itse. Tällöin päähahmon tulisi toimia interaktiivisena välineenä pelaajan ja pelin välillä. Tulisiko tällöin pelin päähahmon dramaturgian kasvukaaren poiketa elokuvan päähenkilön kasvukaaresta? Tämä puolestaan saattaa kuitenkin tuottaa

ongelmia pelikokemuksen ja tarinankerronnan välillä. Miten pelin tarina voidaan rajata siten, että pelaaja pystyy viemään sitä päähahmon kasvukaaren kautta haluamiinsa suuntiin tarinan pysyessä selkeänä ja yhtenäisenä?

Käyttötarkoitukseltaan pelit eroavat kirjoista ja elokuvista siten, että pelaaja on aktiivinen osallistuja pelin tapahtumiin. Nykyinen tarinankerronta yhdessä pelien kehityksen myötä ei välttämättä päähahmonsa draaman kannalta ole enää riittävää. Pelaaja tahtoo osallistua pelien tarinan tapahtumiin, päähenkilössä tapahtuviin muutoksiin sekä tämän tekemiin ratkaisuihin. Onko mahdollista, että pelaaja pystyy muuttumaan ja kasvamaan tulevaisuuden myötä pelin tarinankerronnan ohella siten, että hän oikeasti kokee pelin päähahmon kokemat asiat?

Nykyajan pelit pyrkivät antamaan pelaajalle mahdollisuuksia tarinankerronnassa. On olemassa pelejä, joissa pelaaja voi tehdä päätöksiä konfliktien osuessa pelin päähahmon kohdalle. Tällöin pelaaja pystyy vaikuttamaan pelattavan pelihahmon draamakaaren seurauksiin. Kuitenkin on todettava, että pelaajan päätöksistä riippumatta jokaisen pelin taustalla on tarina. Lähes aina tarina päättyy jo aiemmin käsikirjoitettuun lopputulokseen päähahmon tarinakeskeisyydestä huolimatta. Vaikka pelaaja tekisi pelissä päähahmona moraalisia tai moraalittomia valintoja ristiriitaisissa tilanteissa, hän kuitenkin pelin lopussa yleensä joutuu pelastamaan oman maailmansa, yhteisönsä tai itsensä. Tällöin ei mahdollisesti tunnu niinkään merkitykselliseltä, miten päähahmo on toiminut pelin tarjoamissa ongelmakohdissa.

Peleissä pelihahmot eivät keskustele ympärillään olevan maailman kanssa. Pelaaja tekee sen pelihahmon roolissa. Pelissä ympärillä oleva maailma luo puitteet pelin toiminnan mahdollisuuksille, joihin pelaajan tulisi pystyä ottamaan kontaktia. Ongelmallista on, että pelin tulisi tarjota pelaajalle vapauksia tutkia maailmaa niin kuin hän itse haluaa. Tällöin pelin tarinankerronta ja sen merkitys kärsii. Tämä aiheuttaa pelin päähahmon dramaturgisen kaaren löyhentymistä. Joissain tapauksessa pelaaja ei edes muista tutkiessaan pelin maailmaa, mitä päähahmon tarinassa tapahtuu tai tulisi tapahtua.

Pelin päähahmon kannalta pelin maailman sekä ympäristön tulisi tukea pelaajan pelaamista. Tällöin päähahmon tulisi edetä pelin tarinassa hänen kasvukaarensa määrittämään suuntaan. Tulisiko pelihahmon kuitenkin tukea pelaajan pelikokemusta pelimaailmassa? Vai tulisiko pelaajan itse kokea pelin tarina haluamallaan tavalla pelin päähahmon ollessa vain interaktiivinen välikappale värittämässä pelaajan kokemusta?

Eräs mahdollisuus on, että peli ei kerro mitään päähahmosta pelaajalle. Tällöin pelaaja itse pystyisi muotoilemaan päähahmonsa kertomalla pelille millainen päähahmo on ja mikä pelihahmon tahdonsuunta pelissä tulisi olemaan. Moninpeleinä pelattavat roolipelit ovat esimerkki tällaisista peleistä. Pelaajat luovat itse tarinansa. Tällöin pelaajilla on mahdollisuus olla haluamiaan hahmoja pelin tarjoamissa puitteissa.

Tarinapohjaisen, etenkin lineaarisen pelin kannalta tämä ei ole mahdollista. Päähahmon on pystyttävä pitämään tarinallaan pelaaja otteessaan. Toisaalta tarinapohjainen etenkin elokuvakerronnallinen kerrontatapa rajoittaa pelaajan pelikokemusta. Epäonnistuessaan se saattaa pilata pelaajan pelikokemuksen epäuskottavilla ja irrationaalisilla kerrontaongelmilla. Mikäli peli pakottaa pelaajan seuraamaan tiukasti tarinaansa, voidaan pohtia pelataanko peliä vai katsoaanko elokuvaa. Mitä muutoksia tulevaisuudessa tulisi tapahtua pelin tarinalle ja sen päähahmon draaman kaarelle, jotta se tukisi pelaajan pelikokemusta ja tarinan merkitystä pelissä?

Miten pelin päähahmon draaman kaarta suunnitellessa pystyttäisiin ottamaan pelaajan pelilliset tarpeet huomioon entistä paremmin? Tällä hetkellä oletetaan, että pelissä päähahmon tarinan tulisi olla sellainen, että se on arvokas kerrottavaksi. Pelin päähahmo ansaitsee oman elämän pelin sisällä. Pelaaja ohjaa pelihahmoa tämän dramaturgisen kasvukaaren sisältämien konfliktien läpi loppuratkaisuun asti.

Entä jos päähahmon tarinan tulisikin olla sellainen, että se on kertomisen sijaan arvokas pelattavaksi? Elokuvamainen tarinankerronta pelissä mahdollistaa elokuvamaisen tarinan kerronnan elementit. Pelaaja joutuu katsomaan pelin pää-

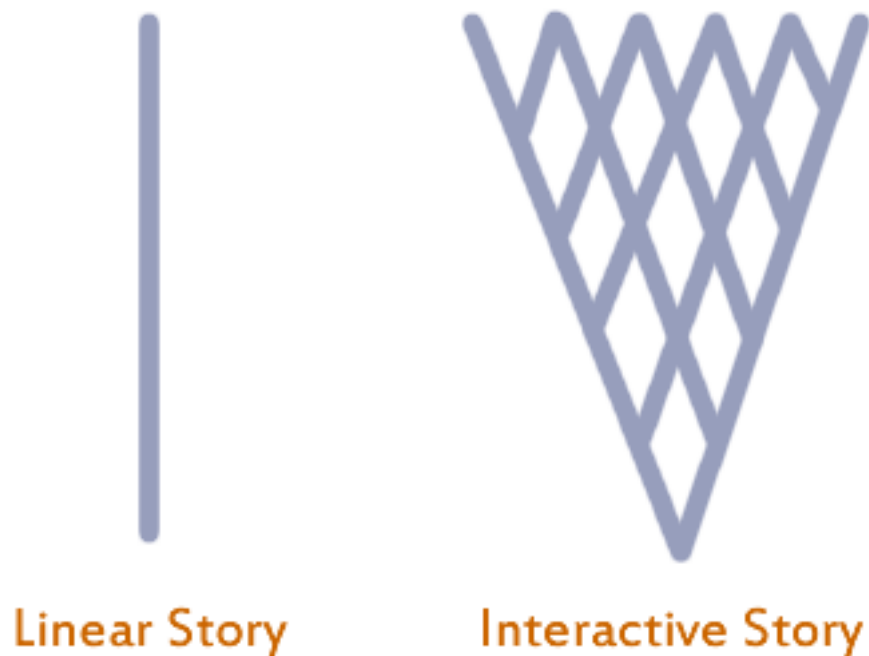
hahmon elämää sivusta ja kokemaan päähahmon tarinan vain päähahmon kautta. Tulisiko pelaajan itse saada kokea pelin tarjoama tarina omana itsenään riippumattomana pelin päähahmosta? Tulisiko hyvän pelin päähahmon dramaturgian kasvun ja tarinan kannalta olennaisia ominaisuuksia rikkoa siten, että ne tukisivat enemmän pelaajan pelikokemusta? Tällöin pelihahmon merkitys tarinassa pienenisi ja pelaaja itsessään voisi olla pelin tarinan keskipiste. Pitäisikö pelaajalle pelihahmon draaman kaaren kannalta pelissä tarjota enemmän vaihtoehtoisia päätöksenteko mahdollisuuksia valmiiksi annettujen päätösten sijaan? Tällöin pelin tarinan ja hahmon kasvun kannalta päätöstenteko mahdollisuudet tulisivat enemmän merkityksellisemmiksi pelaajalle. Kasvaisiko tällöin pelikokemuksen merkitys enemmän? Mikä olisi tämän suhde valmiiksi käsikirjoitetussa pelissä?

Pelin päähahmon kasvukaaren dramaturgian merkityksestä osana pelikokemusta tulevaisuudessa on vaikea tehtävä ratkaista. On otettava huomioon, että pelin tuotteeksi tekeminen on kallista työtä. Pelintekijöiden on helpompi pysyä turvallisissa ja hyviksi todetuissa tarinankerronnan elementeissä. Riskien ottaminen tarinankerronnan muuttamiseksi voi olla kohtalokasta yritykselle, jonka tuotannon ja toimimismahdollisuudet todennäköisesti rahoittajat ylläpitävät. Tällöin rahoittajilla on mahdollisesti suurin päätösvalta niin pelillisessä kuin tarinankerronnallisissa päätöksissä.

Tämän hetkinen pelien tarinankerronta ei itsessään riitä ja sen tulisi astua eteenpäin omana median tarinan kerronnassa. Tapa, miten muutos tarinan ja pelihahmon dramaturgisen kasvun osalta tulisi toteuttaa, hakee vielä muotoaan. Lähtökohta kuitenkin pelihahmon dramaturgian kaaren kannalta voisi olla, että pelin päähahmo ei tulisi olla verrattavissa elokuvan päähenkilöön. Elokuville katsojilla ei ole mahdollista muuttaa päähenkilön tahdon tai päämäärään suuntaa. Mutta tulisiko peleissä pelaajien saada enemmän vaikuttaa päähenkilön päämääriin ja päätöksiin? Tällöin konfliktit pelin tarinankerronnassa johtuisivat täysin pelaajan aiheuttamista ja tekemistä tilanteista sekä päätöksistä.

Pelissä lineaarinen tarina etenee pelaajasta riippumatta alusta loppuun. Eräs vaihtoehto on, että pelin tarinankerronta muuntautuisi enemmän interaktiiviseksi

tarinankerronnaksi. Näin pelaaja pystyisi valitsemaan lukuisista tarinan sisällä tehtävistä päätöksistä, minkälaisen tarinan hän itse haluaisi kokea.



Kuva 12. Tulisiko pelin tarinan kerronnan muistuttaa enemmän interaktiivista tarinankerronnan mallia? Miten tämän tulisi näkyä hahmon draaman kasvukaaressa? (What Games Are 2012.)

5.3 Alan Wake -peli pelikokemus hahmon dramaturgisen kaaren kannalta

Alan Wake -peli toimii tarinansa ehdoilla. Liika vapaus tämä pelin pelikokemuksessa saattaisi rikkoa pelin tarinankerrontaa ja Alanin kasvukaarta. Tässä tapauksessa Alan Wake -pelissä pelaaja ei välttämättä pystyisi seuraamaan pelin tarinaa. Pelikokemuksena Alan Wake -peli toimii siten tarinankerronnan sekä hahmon kasvukaaren kautta kuin se tällä hetkellä pelillisesti pystytään esittämään. Koska Alan Wake -pelin tarinankerronta toimii televisiosarjankerronnan mukaisesti, sen muuntaminen pelaajan vapaaseen ratkaisujen tekemiseen, ei välttämättä tukisi tätä kerrontamuotoa.

Jos pelissä tarina ei etene ilman päähahmon kasvamista, on mahdollista olettaa, että pelaajan tekemät vapaat päätökset eivät toimisi tämänkaltaisessa televisiosarjamaisessa kerronnassa. Miten Alan Wake -pelin kerrontamuodossa käytetyt episodit esimerkiksi voitaisiin jakaa perustellusti päähahmon kasvunkannalta yhtenäiseksi sarjaksi riippuen pelaajan omista päätöksistä tehdä asioita haluamassaan järjestyksessä? Alan Wake -pelin tarina ei ole kovin yksiselitteinen. Tarinan seuraaminen sekä hahmon kasvaminen kasvukaarella eivät välttämättä toimisi niin vahvoina elementteinä pelaajan vapaassa käsittelyssä kuin ne nyt lineaarisessa tarinankerronta tavassa toimivat.

Mitä arvoa pelille ja sen pelikokemukselle on tämänkaltaisesta sarjakerrontamuodosta? Tällä hetkellä sarjakerrontamuoto tukee pelaajan tarinan kokemista. Se selittää hahmon ratkaisuja sekä motiiveja jaksojen alussa kerratuissa pelin edellisen episodin tapahtumissa. Tällainen kerrontatapa tukee Alanin kehitystä kasvukaarella. Sarjamuotoinen kerrontatapa perustelee myös cliffhangerien käytön.

Televisiosarjamuoto tauottaa pitkäkestoista pelikokemusta. Voidaan miettiä onko sillä merkitystä pelikokemuksen tai henkilöhahmon kasvukaaren kannalta. Joka tapauksessa Alan Wake -peli rikkoo käsitystä pelin tarinankerronnan rinnastettavuutta elokuvien tarinankerrontaan. Pelin loppuratkaisu on tietoisesti jätetty auki toista pelisarjan tuotantokautta varten ja pelin jokainen televisiosarjamainen jakso pystyy toimimaan omana televisiosarjamaisena episodina osana isompaa kokonaisuutta. Muuttuisiko pelin tarinankerronta tai hahmon kasvukaari oleellisesti, jos pelissä ei olisi käytetty sarjamuotoista kerrontatapaa?

Toisaalta Alan Wake -pelin televisiosarjamainen kerrontamuoto pinoamisesta johtuvien jatkuvien konfliktien seurauksena tekee tarinasta ja sen henkilöhahmon draaman kasvukaaresta rikkonaisempaa. Tällöin se ei lineaarisuudestaan huolimatta etene kuten esimerkiksi tavallinen elokuva. Episodeihin upotetut päähahmoa koskevat juonikäänteet tekevät Alanin kasvukaaresta epätasaisempaa. Tällöin episodien päähahmon kannalta oletetut huippukohdat mahdollistavat useita muutoksia hahmon kasvukaarella. Esimerkiksi ennen pelin en-

simmäisen episodin päättymistä, Alan saa kuulla, että saarta, jossa hän on menettänyt Alicen pimeydelle, ei ole olemassa.

Tämä mahdollistaa sen, että televisiosarjamaisen kerronnan avulla pelissä koe-taan jatkuvia tarinan muutoksia ja käänteitä. Alan etenee tarinan kannalta koko ajan sisäisiin ja ulkoisiin konflikteihin. Tämä tekee Alanista mahdollisesti mielenkiintoisemman sekä uskottavamman henkilöhahmon pelissä. Voidaan miettiä Alan Wake -pelin perusteella, että televisiosarjamainen kerrontatapa pelissä voisi toimia päähahmon dramaturgisen kasvukaaren kannalta elokuvakerrontamuotoa paremmin. Olisiko tämän pohjalta perusteltua pohtia tulisiko peleissä elokuvamaista kerrontatapaa rikkoa enemmän?

5.4 Opinnäytetyön käsittely

Opinnäytetyön tarkoitus oli pohtia pelin henkilöhahmon kasvukaarta videopelin dramaturgiassa. Opinnäytetyössä käytiin lähinnä läpi lineaarisen tarinankerrontaan pohjautuvan pelin tarinankerronnallisia ominaisuuksia pelin päähahmon kannalta. Pelien tarinat toimivat pelin päähahmon dramaturgisen kaaren kannalta, silloin kun ne etenevät niille ennalta annetun suunnan mukaisesti. Tällöin ne kuitenkin saattavat vaikeuttaa pelaajan pelikokemusta. Vastavuoroisesti liika pelaajan vapaus pelissä päähahmon dramaturgisen kasvun kannalta saattaa puolestaan vaikeuttaa pelin tarinan etenemistä. Tämä voi aiheuttaa ristiriitaa pelaajan pelikokemuksen ja pelin päähahmon olennaisen tarinan välillä. Tulevaisuudessa voisi olla syytä pohtia ratkaisuja tai keinoja, millä tavoilla voitaisiin tätä ongelmaa kuroa enemmän yhteen.

Pelin päähahmo on pelin tärkein elementti, keskipiste, jonka ympärille pelin maailma sekä tarina rakentuvat. Tällä hetkellä elokuvamainen kerrontatapa peleissä toimii kuten elokuvissa. Pelaajien jatkuva pelikokemuksen sekä tarinankerrontaan liittyvän vaatimustason kasvaminen aiheuttaa sen, että pelit eivät enää tulevaisuudessa voi rakentua pelkästään elokuvakerronnalliseen tapaan esittää pelin päähahmon tarina. Mikäli peleissä tullaan panostamaan enemmän tulevaisuudessa itse tarinankerrontaan, niiden tulisi myös pystyä panostamaan enemmän pelaajan pelikokemukseen.

Lähtökohtaisesti pelin päähahmon dramaturginen kasvukaari etenee kuin elokuvaa katsottaessa siten, että kaikki pelin tapahtumat perustuvat jo ennalta käsikirjoitetun päähahmon dramaturgisen kasvukaaren ympärille. Tällöin pelistä suljetaan pois pelillisiä elementtejä, jolloin peliä lähdetään rakentamaan vahvasti tarinankerronnan varaan. Tärkeä kysymys on, miten tällaisesta pelistä saadaan luotua pelaamisen kannalta sellainen kokonaisuus, mikä tyydyttää ja palauttaa pelaajan pelikokemuksen. Tulevaisuudessa pelit irtautuvat enemmän elokuvakerronnasta, jolloin niitä pystytään kehittämään omana tarinankerronnan muotonaan.

LÄHTEET

Alan Wake. 2010a. Remedy. Microsoft.

Alan Wake 2010b. Remedy. Alan Wake-pelin ohjekirja.

Alan Wake 2012. Alan Wake? Viitattu 28.3.2012 <http://www.alanwake.com/alan-wake/>.

Anti-Linear Logic 2012. Character and Story in Video Games. Viitattu 30.3.2012 <http://www.anti-linearlogic.net/?p=199>.

Ars Technica 2012. Why writing in games matters: Part III?creating character with Susan O'Connor. Viitattu 30.3.2012 <http://arstechnica.com/gaming/news/2007/05/game-writing-3.ars/3>.

Association for Psychological Science 2012. Getting to The Heart of The Appeal of Videogames. Viitattu 5.4.2012 <http://www.psychologicalscience.org/index.php/news/releases/getting-to-the-heart-of-the-appeal-of-videogames.html>.

Bateman, C. 2009. Beyond Game Design: Nine Steps Towards Creating Better Videogames. USA: Course Technology.

Campbell, J. 1990. Sankarin tuhannet kasvot. Keuruu: Otava.

Campbell, J. 2004. The Hero with a Thousand Faces. 2004 painos. USA: Princeton University Press Distal Monticxlllo.

Classic Film Pages 2012. narrative innovations in film noir. <http://moderntimes.com/style/>.

Costikyan, G. 2012. Games, Storytelling, and Breaking the String. Viitattu 5.4.2012 <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/storyish>.

Dixon, W.W. 2000. Film Genre 2000: New Critical Essays. USA: State University of New York Press, Albany.

Dome.fi 2012a. Alan Wake parrasvaloissa – Remedy haastattelussa (1-4). Viitattu 15.2.2012 <http://dome.fi/pelit/artikkelit/haastattelut/alan-wake-parrasvaloissa-remedy-haastattelussa>.

Dome.fi 2012b. Alan Wake – Remedyn seuraava peli esiteltiin. Viitattu 29.3.2012 <http://dome.fi/pelit/artikkelit/pelit/alan-wake-remedyn-seuraava-peli-esiteltiin>.

Dome.fi 2012c. Alan Wake 2:n käsikirjoitus on jo valmis – peli vain puuttuu. Viitattu 11.4.2012 <http://dome.fi/pelit/ajankohtaista/alan-wake-2n-kasikirjoitus-on-jo-valmis-peli-vain-puuttuu>.

E3 2012. About E3. Viitattu 23.3.2012 <http://www.e3expo.com/show-info/1101/about-e3/>.

Film-Noir-Alley 2012. To Define Film Noir. Viitattu 11.4.2012. <http://www.film-noir-alley.com/define-film-noir.html>.

The Gallery of Antiheroes and Villains 2012. What is an antihero? Viitattu 12.4.2012 <http://www.flowerstorm.net/disa/Gallery/anti-explain.html>.

Gamasutra 2012a. A Practical Guide to Game Writing. Viitattu 23.3.2012 http://www.gamasutra.com/view/feature/134542/a_practical_guide_to_game_writing.php?print=1.

Gamasutra 2012b. Remedy's Enqvist: Clothes Key To Characterization In Alan Wake. Viitattu 23.3.2012
http://www.gamasutra.com/view/news/28292/Remedys_Enqvist_Clothes_Key_To_Characterization_In_Alan_Wake.php.

Gamasutra 2012c. It Builds Character: Character Development Techniques in Games. Viitattu 30.3.2012
http://www.gamasutra.com/view/feature/130780/it_builds_character_character_.php?print=1.

Gamasutra 2012d. Building Character: An Analysis of Character Creation. Viitattu 30.3.2012
http://www.gamasutra.com/resource_guide/20011119/meretzky_01.html.

Gamasutra 2012e. Adapting the Tools of Drama. Viitattu 30.3.2012
http://www.gamasutra.com/view/feature/131446/adapting_the_tools_of_drama.php?page=3.

Gamasutra 2012f. What makes a game? Viitattu 5.4.2012
http://www.gamasutra.com/view/feature/167418/what_makes_a_game.php?page=3.

Game Critics Awards 2012. Best of E3. Viitattu 23.3.2012
<http://gamecriticsawards.com/index.html>.

Gamefaqs 2012. Alan Wake -foorumi. Viitattu 5.4.2012
<http://www.gamefaqs.com/boards/928005-alan-wake/62099861>.

Gears of Wars. 2006. Epic Games. Microsoft.

Helsingin Sanomat 2012a. Kauhukirjallisuudesta ammentava Alan Wake on maailmanluokan peli. Viitattu 23.3.2012.
<http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/Kauhukirjallisuudesta+amentava+Alan+Wake+on+maailmanluokan+pele/1135256587072>.

Helsingin Sanomat 2012b. Alan Wake –pelissä tarinat tulevat todeksi. Viitattu 23.3.2012.
<http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/Alan+Wake+peliss%C3%A4+tarinat+tulevat+todeksi/1135254431508>.

Helsingin Yliopisto 2012. Eksegeneettisiä lähestymistapoja, intertekstuaalisuus. Viitattu 28.3.2012
<http://www.helsinki.fi/teol/pro/emo/tarkastelutapoja/kirjallisuutena2.html>.

Hosiaislouma, Y. 2003. Kirjallisuuden sanakirja. Helsinki: WSOY.

Lynchnet 2012. Twin Peaks Episode 1 – The Screenplay. Viitattu 5.4.2012
<http://www.lynchnet.com/tp/tp01.html>.

Now Gamer 2012. NowGamer Blogger Contest – The Winning Entry: 'Storytelling In Games'. Viitattu 30.3.2012
http://www.nowgamer.com/columns/nowgamer-team-blog/1239247/nowgamer_blogger_contest_the_winning_entry_storytelling_in_games.html.

Paranerds 2012. The importance of character in storytelling. Viitattu 30.3.2012
<http://paranerds.com/?p=192>.

Pardew, L. 2007. Game Character Animation All In One. USA: Course Technology.

Pedersen, R.E. 2003. Game Design Foundations. USA: Wordware.

Perry, D. 2009. On Game Design: A Brainstorming Toolbox. USA: Course Technology.

Schell, J. 2008. The Art of Game Design Book of Lenses. USA: Morgan Kaufmann Publishers.

Screened 2012. Heroic Sacrifice. Viitattu 12.4.2012.
<http://www.screened.com/heroic-sacrifice/262-155/>.

Sheldon, L. 2004. Character Development and Storytelling for Games. USA: Course Technology.

Storytron 2012. Storyworld Components. Viitattu 29.3.2012.
<http://www.storytron.com/AuthorsGuide/ag-storyworld-components.html>.

Usability First 2012. Gameplay. Viitattu 11.4.2012.
<http://www.usabilityfirst.com/glossary/gameplay/>.

Vacklin, A.; Rosenvall, J. & Nikkinen, A. 2008. Elokuvan runousoppia. 2. painos. Keuruu: Like.

Vg Story Design 2012. The problems. Viitattu 5.4.2012 <http://vgstorydesign.com/problems.php>.

The Week 2012. Why we play videogames: An instant guide. Viitattu 5.4.2012
<http://theweek.com/article/index/218070/why-we-play-video-games-an-instant-guide>.

What Games Are 2012. Video Game Writing and the Sense of Story (Writing). Viitattu 29.3.2012.
<http://whatgamesare.com/2011/02/video-game-writing-and-the-sense-of-story-writing.html>.

Yle 2012. Modernissa tietokonepelissä pelaaja muuttuu elokuvan päähenkilöksi. Viitattu 16.2.2012
http://yle.fi/alueet/helsinki/2010/08/modernissa_tietokonepelissa_pelaaja_muuttuu_elokuvan_paa_henkiloksi_1919728.html.

KUVAT:

Alan Wake 2012. Viitattu 9.4.2012 <http://www.alanwake.com/alan-wake/>.

David's Blog 2012. Viitattu 9.4.2012 http://davidlenihan.com/site_files/gearsofwar.jpg.

Giant Bomb 2010. Viitattu 9.4.2012 http://www.giantbomb.com/alan-wake/61-20982/all-images/52-178062/aw_fnl_boxshot_fob_rgb/51-1362918/.

Got Game 2012. Alan Wake Developer Discusses PC Delay. Viitattu 9.4.2012
<http://gotgame.com/2012/01/31/alan-wake-developer-discusses-pc-delay/>.

Incgamers.com 2012. Viitattu 9.4.2012
<http://www.incgamers.com/images/screenshots/15328orig.jpg>.

The One Gaming Nation 2010. Alan Wake – Drink `em Both Up Achievement. Viitattu 9.4.2012
<http://www.t1gn.com/tag/alan-wake/>.

Video Game Blogger 2012. Viitattu 9.4.2012 <http://www.videogamesblogger.com/wp-content/uploads/2010/05/alan-wake-walkthrough-screenshot.jpg>.

What Games Are 2012. Video Game Writing and the Sense of Story (Writing). Viitattu 12.4.2012.
<http://whatgamesare.com/2011/02/video-game-writing-and-the-sense-of-story-writing.html>.

Xbox Marketplace 2012. Alan Wake. Viitattu 9.4.2012 <http://marketplace.xbox.com/en-US/Product/Alan-Wake/66acd000-77fe-1000-9115-d8024d530805>.